Pubblicazione mensile - Anno VII
NUMERO 71 - MAGGIO 1998
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Segretaria di Redazione (BO):
Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Luca Raffaelli, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa
Un ringraziamento speciale a:
Alessandra dell'Ufficio Stampa Buena Vista Italia
Fiona Hagett e Annalisa Goodwin (Buena Vista Int'l)
Segretaria di Redazione (PG):
Emilia Mastropierro
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419

E poi non dite che non ve l'avevamo detto. ***K***

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Quali altri ostacoli incontrerà questa bizzarra storia d'amore?

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti!

Ma un nuovo nemico arriva dallo spazio, da una delle colonie artificiali che ruotano attorno alla Terra: per dimostrare le proprie potenzialità, invia alla Fiera Internazionale dei Robot la potentissima ragazza androide Kaori. Dopo aver distrutto i prototipi di rappresentanza delle maggiori ditte mondiali, Kaori si lancia all'attacco contro Sayuri, considerata l'unica arma terrestre che potrebbe creare problemi alle mire espansionistiche coloniali. Lo scontro è duro, e sia Kaori, sia Sayuri (aiutata da Sally) rimangono gravemente danneggiate; ma mentre l'androide invasore riesce a recuperare velocemente la funzionalità, Sayuri necessita di lunghe cure e riparazioni, e rimane in stato d'incoscienza per lungo tempo. Nel frattempo, Kaori riparte all'attacco e rade al suolo le Industrie Kurahashi, i cui membri si vedono costretti a chiedere aiuto alle rivali Industrie Kamata. E così, per la prima volta uniti, tutti si preparano a resistere agli attacchi dell'imbattibile androide coloniale, nell'attesa che le riparazioni di Sayuri vengano portate a termine...

EXAXXION

Siamo lieti di presentarvi, a partire da questo mese, l'ultimissima fatica di Kenichi Sonoda, che ormai conoscete per numerosi successi come **Gun Smith Cats**, **Bubble Gum Crisis** e **Gall Force**. Finalmente tornato al genere a lui più congeniale, la fantascienza d'azione, Sonoda sta per sorprenderci con una serie molto ironica e intelligente, che dietro a una facciata di puro revival (troverete rivisitazioni di **Kyashan**, **Giant Robot**, **Tekkaman**, **Polimar** e tanti altri) racconta molte più cose di quanto non sembri a prima vista; l'invasione aliena è sicuramente un classico nelle storie di fantascienza nipponiche, ma qui si cela una sottile trama fantapolitica a cui vorremmo che portaste particolare attenzione. Vi renderete conto di come un maestro dell'arte dei manga possa essere in grado di giocare con quattro o cinque temi contemporaneamente senza cadere nel caos più totale, e vi renderete conto che anche se gli eventi che vedrete narrati saranno di una crudeltà inaudita (la guerra è guerra!), una sottile vena di umorismo vi impedirà ogni angoscia... Ma per un motivo ben preciso! Volete scoprirlo assieme a noi? Seguiteci, anche perché stavolta vi sarà impossibile andare a sbirciare nelle pubblicazioni originali: **Exaxxion** è giunto solo all'8° episodio, in Giappone! Lo stiamo pubblicando in contemporanea con l'edizione originale!

...E OFFICE REI?!

Il manga vincitore del concorso 'Scegli la Kappa Sorpresa', concluso il lunghissimo episodio pilota torna il mese prossimo per diventare una delle serie fisse di **Kappa Magazine**! Dato che avete dimostrato di apprezzare questa serie in modo particolare, non potevamo certo lasciarvi a bocca asciutta! E così, fra trenta giorni la nostra rivista potrà offrirvi ben quattro manga ogni mese, invece dei soliti tre... e il tutto a prezzo invariato! Siete contenti? E sul prossimo numero vi spiegheremo qualcosa di più sul progetto **Kappa Magazine Plus**... Preparatevi al meglio!

EUROGIBLI

A TU PER TU CON HAYAO MIYAZAKI

di ANDREA BARICORDI

Era annunciata per il 22 maggio di quest'anno, ma qualcosa ne ha fatto slittare la distribuzione cinematografica all'anno prossimo. Stiamo parlando di **Mononoke Hime**, l'ultimo colossal animato di un regista che da quasi vent'anni viene definito come 'il Disney d'Oriente'; una definizione che se per un verso gli va molto stretta - le produzioni del suo Studio Gibli si scostano di parecchio da quelle della major statunitense - per un altro potrebbe rivelarsi addirittura profetica. Come sempre sensibile al cambiamento e all'evoluzione del gusto del pubblico, la Buena Vista International ha captato un crescente interesse delle nuove generazioni per il modo di 'fare animazione' del Paese del Sol Levante, e di conseguenza ha cercato di adeguarsi. Ma invece di commettere l'errore di altri, impegnati in estenuanti tentativi di imitare gli anime giapponesi, ha pensato bene di agire come distributore, accontentandosi semplicemente di tradurre opere già esistenti dalla qualità artistica notoriamente impeccabile. La scelta poteva ricadere obiettivamente solo su tre produttori di animazione giapponesi: la Mushi, fondata dal mai troppo compianto Osamu Tezuka, Katsuhiro Otomo e lo Studio Gibli, marchio sotto cui operano Hayao Miyazaki e Isao Takahata. La scelta non poteva che ricadere sulla terza. La Mushi è specializzata in 'classici', e affiancare questo tipo di produzione a quella Disney per la

Buena Vista avrebbe potuto significare ripercorrere una strada già battuta; inoltre, il recente diverbio Disney/Mushi riguardo a **Il Re Leone** non avrebbe certo favorito la nascita di un rapporto di collaborazione. Per quanto riguarda i film di Katsuhiro Otomo, invece, il problema era esattamente l'opposto: troppo 'avanti' e troppo 'duro' per essere presentato a un pubblico di famiglie al quale la Buena Vista dedica tutte le proprie energie. Lo Studio Gibli può invece offrire allo stesso tempo innovazione e tradizione, portando una ventata d'aria fresca in casa Disney pur soddisfando tutte le richieste di un pubblico abituato al genere classico. Potrà sicuramente stupire il fatto che il primo film scelto sia **Mononoke Hime**, considerato da tutti un vero e proprio shock per via delle molte scene di combattimento particolarmente cruente che lo costellano, ma di questo abbiamo parlato direttamente con l'autore. Lo scorso 12 febbraio la Buena Vista ha presentato ufficialmente l'ultimo film d'animazione dello Studio Gibli al pubblico del 48° Festival del Cinema Internazionale di Berlino; la proiezione è avvenuta - in lingua originale con sottotitoli in inglese - all'interno del prestigioso e colossale Zoo Palast, seguita da una conferenza stampa alla presenza di Hayao Miyazaki e del suo produttore. Il pubblico, non abituato a un tipo d'animazione extraeuropeo, era letteralmente ammutolito dalla qualità delle immagini e dalla forza della storia, e partecipava all'incalzare degli eventi con risposte emotive del tutto istintive. Chi già conosceva il suo stile, invece, ha avuto la possibilità di rendersi conto per la prima volta di cosa possa offrire un film di Miyazaki visto al cinema invece che in videocassetta: particolari che risaltano al massimo, pulizia d'immagine, sonoro ineccepibile e coinvolgimento totale. Certi film d'animazione devono a tutti i costi raggiungere il grande schermo. Non possiamo continuare ad accontentarci della videocassetta e perdere il meglio.

Qui di seguito è riportata l'intervista ad Hayao Miyazaki avvenuta il 13 febbraio al Four Season Hotel.

Kappa Magazine - La Buena Vista ha deciso di iniziare a proporre i suoi film al pubblico occidentale a partire da **Mononoke Hime**, la sua ultima fatica. Molti però sostengono che il termine 'ultima' non sia riferito solo alla cronologia, bensì alla possibilità che dopo questo film lei appenda la matita al chiodo...

Hayao Miyazaki - Ho iniziato a lavo-

rare molto tempo fa nel mondo dell'animazione, e ormai i muscoli della mia mano iniziano a diventare troppo vecchi per reggere all'intera lavorazione di un lungometraggio (si fa una risata, Ndr). Naturalmente questo non significa che smetterò di dirigere film, ma solo che eviterò di partecipare in prima persona all'animazione vera e propria. E' per questo motivo che sto cercando qualcuno che possa sostituirmi 'sul campo'... Continuerò invece a occuparmi della creazione degli storyboard, della regia e della direzione artistica. Per quanto riguarda i libri d'illustrazione, invece, devo ancora decidere. Dipende da tantissimi fattori.

KM - I suoi lungometraggi animati sono film a tutti gli effetti. Non ha mai pensato di abbandonare il tavolo da disegno e dirigere attori in carne e ossa?

HM - Grazie per la fiducia, ma credo che ci siano già troppi registi di film 'dal vivo' che non conoscono il loro mestiere, soprattutto in Giappone, e l'ultima cosa che vorrei sarebbe di entrare a far parte di questa schiera. Dirigere un film con attori veri e propri è un impegno molto diverso rispetto a quello che di cui mi occupo io, e credo proprio che non avrei né la capacità, né la pazienza necessarie per uscirne con un buon prodotto. In più, i personaggi dei cartoni animati sono molto ubbidienti, perché sono io stesso a decidere cosa debbano fare e come recitare una parte; un attore, invece, spesso ti impone la sua personale visione della storia e ti costringe a scendere a compromessi. No, credo proprio che non ce la farei.

KM - Certo che anche l'animazione presenta le sue difficoltà: nel caso di **Mononoke Hime**, poi, sono state fuse un sacco di tecniche d'animazione, e in più interagiscono dozzine di personaggi che fanno parte a loro volta di decine di gruppi differenti...

HM - In effetti, a differenza di quanto si possa pensare, la parte più difficoltosa della realizzazione di questo film non è stata l'animazione vera e propria, ma fare in modo - durante la fase di sceneggiatura - che i rapporti tra i personaggi fossero ben chiari allo spettatore. Non è stato facile gestire due personaggi principali (Ashitaka e San), una decina di comprimari di grande rilievo, più una marea di personaggi secondari che agiscono in gruppo e che quindi vanno trattati nel dettaglio come singole unità. Non ho voluto lasciare dubbi sui sentimenti che spingono ognuno di loro ad agire, ma cercare di raccontarli tutti in un tempo così ristretto dando spazio anche al procedere della storia è stato veramente arduo. Per cui, avere bene chiaro in mente fin dall'inizio il carattere di ogni singolo personaggio è stato determinante per la riuscita di **Mononoke Hime**, altrimenti sarebbe stato il caos, e solo pochi di essi avrebbero potuto emergere.

Da destra a sinistra: Hayao Miyazaki e Andrea Baricordi

KM - E c'è addirittura di più: ogni personaggio è diviso a metà, costretto a combattere contro se stesso oltre che contro le avversità del mondo. In ognuno di essi è evidente che esiste un lato positivo e uno negativo, ed è molto difficile determinare chi abbia ragione e chi torto. Qual è la cosiddetta 'morale' del film, secondo i suoi progetti?

HM - In qualità di autore ho una mia personale opinione, naturalmente, ma preferisco non imporla al pubblico. Chi vede un film, in genere,

dovrebbe assistere a una serie di eventi che lo portino a pensare e a crearsi una propria idea in merito agli argomenti trattati. Mentre alcuni autori preferiscono sottolineare dichiaratamente la loro idea, io vorrei lasciare una sorta di porta aperta alla riflessione. Mi piace di più sapere dagli spettatori stessi quale idea si siano fatti in merito al significato del film, piuttosto che passare ore e ore a spiegare la mia visione... anche perché se la dovessi spiegare, significherebbe che gli eventi presentati nel film sono poco chiari! Per esempio, invertendo le parti dell'intervistatore e dell'intervistato, sarei curioso di sapere come l'hai interpretato tu.

KM - Questa non me l'aspettavo... Be', per quanto mi riguarda, **Mononoke Hime** è un'allegoria sulla nascita di ogni guerra o conflitto. La gente preferisce passare subito ai fatti piuttosto che discutere nel tentativo di comprendere le ragioni del prossimo, proprio come avviene fra tutte le parti chiamate in causa nel film. E il fatto che questa incomprensione di base nasca contemporaneamente sia fra diversi 'gruppi etnici' come uomini, spiriti e animali, ma anche all'interno di ogni singolo gruppo, dovrebbe far pensare parecchio. Gli animali odiano gli uomini perché rubano loro lo spazio vitale, ma si comportano come se fossero gli unici ad avere il diritto di vivere nella natura. Gli uomini odiano gli animali perché vedono le proprie roccheforti assediate, ma contemporaneamente si fanno la guerra tra di loro per gli stessi motivi. Altri uomini - i cosiddetti sciacalli - mirano ad approfittare del caos generato dai conflitti, e rischiano di far peggiorare la situazione per il mero guadagno personale. Molti spiriti sono neutrali per natura, ma se attaccati non esitano a devastare tutto pur di riportare la propria condizione alla normalità.
Insomma, secondo me è un film sulla difficoltà di comunicazione.

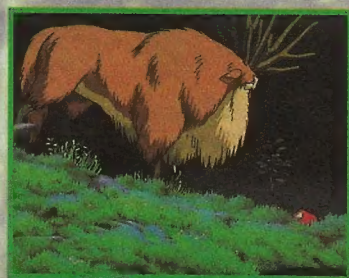
HM - Questo è proprio uno degli argomenti che ho voluto trattare in **Mononoke Hime**. Ed ecco perché ho creato il personaggio di Ashitaka: lui ha proprio il compito di essere l'involontario mediatore fra tutte queste 'popolazioni', e spesso a proprio discapito, poiché ogni parte lo vede come un nemico invece che come un prezioso alleato. Ashitaka è uno di quegli uomini che ha scelto la parola invece delle armi. San, ragazza allevata dai lupi e abituata a vivere a contatto con gli spiriti, non si considera più umana e diffida dei suoi simili attaccandoli, per cui Ashitaka ha il suo bel da fare a cercare di convincerla ad aiutarlo: senza la sua testardaggine, potrebbe essere la carta vincente nel tentativo di calmare le acque...

KM - Tanto per alleggerire un po', visto che siamo in argomento di spiriti e animali, può raccontarmi come sono nati personaggi così caratteristici come i buffi kodama e lo shishigami, divinità della vita e della morte?

HM - Molti pensano che questi spiriti siano ispirati a qualche leggenda giapponese, ma in realtà non è così. Diciamo che sono un assemblaggio di tante idee fornite dalle tradizioni folcloristiche di tutto il mondo. Anche se la storia è ambientata in Giappone, questi sono puri e semplici spiriti dei boschi, come li si può trovare in ogni angolo del globo. Per quanto riguarda nello specifico lo shishigami, il dio cervo, le fonti a cui mi sono maggiormente ispirato sono quelle della tradizione celtica, molto ricca per quanto riguarda il contatto fra natura, animali e spiriti, e del folclore tedesco: il genere di foresta in cui vive lo shishigami, in effetti, non è tipico del Giappone, anche se io ce l'ho trapiantato a forza. Vale lo stesso per i piccoli spiriti del bosco che ho chiamato kodama, anche se il loro aspetto (bambini opalescenti con la testa a sonaglio, Ndr) è nato per puro caso e ci è piaciuto subito. E' piaciuto molto anche al pubblico. Colpo di genio? (Scambia uno sguardo divertito con il produttore del film, e subito mi sorge il dubbio che la caratterizzazione dei kodama sia legata a qualche divertente ma inenarrabile aneddoto, Ndr)

KM - Passiamo ora alla colonna sonora. Dato che i testi della canzone-tema sono scritti da lei in prima persona, anche la colonna sonora vera e propria nasce da un'idea sua?

HM - No, in quel caso ho preferito descrivere a Joe Hisaishi l'ambientazione della storia, e poi raccontargli ogni singola situazione nel dettaglio in modo da fornirgli idee su cui lavorare. Hisaishi era rimasto molto intrigato dal fatto di poter lavorare su musiche dalle sonorità antiche legate alla tradizione giapponese, e così si è concentrato sulla ricerca di strumenti classici. In fase di post-produzione, però, abbiamo deciso che la melodia in sé racchiudeva già le caratteristiche necessarie, e così il volume di questi strumenti è stato abbassato fino a renderlo meno protagonista. Uno dei musicisti che ne suonava uno molto particolare è rimasto addirittura sconcertato dopo aver ascoltato la registrazione finale: non era più in grado di sentire la sua parte, e così Hisaishi e io abbiamo dovuto indicargli punto per punto i brevi istanti in cui il suo strumento emergeva. Più che altro, assieme alla Buena Vista stiamo cercando di capire se abbia senso oppure no tradurre le parole delle canzoni nelle varie lingue in cui verrà distribuito **Mononoke Hime**, così come avviene per i classici Disney...

KM - A cosa porterà questa collaborazione dello Studio Gibli con la Disney/Buena Vista? Le nuove produzioni saranno sponsorizzate dalla ditta statunitense? Altri suoi film

saranno distribuiti in Occidente? E se sì, vedremo solo quelli realizzati dopo **Mononoke Hime** o anche 'classici' come **Tonari no Totoro, Kaze no Tani no Nausicaä** e **Lapùta**?

HM - Non ci sono ancora vere e proprie trattative in corso, ma ne stiamo già discutendo con i responsabili. Comunque, questa parte è un po' tecnica, e il mio produttore è più informato di me, da questo punto di vista (Miyazaki si volta verso il produttore, che sta scrivendo qualcosa sul suo computer portatile, alza lo sguardo e con un sorrisetto allusivo si lancia in un «No comment» carico di significati, Ndr). Per quanto ne so

io, c'è un certo interesse dal punto di vista del merchandising legato a **Mononoke Hime**, ma non so se questo genererà giocattoli, libri d'illustrazione o altro...

KM - Lei non è comunque nuovo alle coproduzioni con altri Paesi. Per esempio, per quanto riguarda l'Italia, sappiamo che ha lavorato spesso con Marco Pagotto, della celeberrima famiglia dei 'Pagot' (creatori di Grisù, Calimero, Reporter Blues e altri ancora). In quel caso com'è nato l'incontro?

HM - Ormai considero Marco uno dei miei migliori amici, più che un coproduttore. Ci siamo conosciuti durante la lavorazione de **Le Avventure di Sherlock Holmes** (la serie animata i cui personaggi erano cani antropomorfi), coprodotto in collaborazione con la Tokyo Movie Shinsha e la Rai. Ho perfino dato il suo nome e cognome al protagonista di **Porco Rosso**, il film in cui un pilota d'aereo scampato alla morte torna a terra con la faccia da porcellino. Naturalmente non gliel'ho comunicato, dato che volevo fargli uno scherzo, ma quando l'ha scoperto mi ha subito telefonato un po' preoccupato: a quanto pare il cognome Pagotto non è molto diffuso in Italia, quindi è molto riconoscibile, e il fatto che apparisse in un film con un titolo del genere poteva creare qualche imbarazzante equivoco. Fortunatamente si è ricreduto dopo aver compreso nel dettaglio il progetto. Marco è molto simpatico. Pensa che durante uno dei miei rari passaggi in Italia voleva ospitare me e il produttore a casa dei suoi genitori!

Prima di intervistare Miyazaki, durante la colazione ho avuto modo di fare conoscenza con Steve Alpert (presidente della Tokuma Int. Ltd). Grazie a lui ho iniziato l'intervista con qualche informazione in più. In breve, ecco il succo della chiacchierata.
«E' ovvio che molti fan dell'animazione giapponese abbiano iniziato a preoccuparsi per questa interazione fra Gibli e Disney, perché il primo pensiero sarà andato sicuramente alla possibilità che la Buena Vista abbia deciso di apportare censure. Anche se **Mononoke Hime** è comunemente noto come il film più violento di Miyazaki, non ci saranno tagli per una precisa volontà dello Studio Gibli. Bisogna cercare di capire che Topolino ormai non è più un personaggio (e nel dire questo si scusa per la crudezza con Todd R. Olsson, Senior Manager Acquisitions della Buena Vista International, anche lui presente alla colazione, Ndr), bensì il marchio di una gigantesca compagnia. Chi lavora presso la Disney ha ancora tanta voglia di sperimentare, ma questo non è possibile perché la ditta ha già un suo stile affermato e un pubblico fedele a cui rivolgersi e da non deludere. Fortunatamente, però, la Buena Vista è uno dei più grandi distributori internazionali, e grazie a essa tutto il mondo potrà godere di opere di eccezionale qualità come quelle di Miyazaki. E' soprattutto per questo motivo che non ci saranno censure: la Buena Vista si appresta a mostrare al mondo occidentale qualcosa di nuovo, probabilmente il futuro dell'animazione; interferire sarebbe un errore su ogni fronte. E comunque, Miyazaki stesso non lo permetterebbe. E' una persona molto particolare, molto apprezzata e rispettata da tutte le persone con cui collabora. Segue con partecipazione paterna ogni singola fase della lavorazione dei suoi film, e mai permetterebbe interventi esterni. Piuttosto eviterebbe di far distribuire **Mononoke Hime** in Occidente».

IL POEMA DEL VENTO E DEGLI ALBERI

Shojo manga, Giappone, 1987

© 1987 Keiko Takemiya/Shogakukan/Herald

Yamato Video, 60 min

Di tutte le produzioni che sfruttano i temi dell'omossessualità, questo titolo è sicuramente il più rappresentativo, e nonostante vi siano scene abbastanza forti, non scade mai nella volgarità come invece accade con altre opere del genere. Serge Batoe torna in visita dopo diversi anni al collegio che ha frequentato, e appena entra nella stanza in cui risiedeva in quel periodo viene assalito dai ricordi e la scena si sposta in quei giorni. A quel tempo divideva la stanza con il biondo ed efebico Gilbert Cocteau, che era l'oggetto di desiderio di alcuni degli alunni più anziani. Gilbert si mostra subito scontroso nei confroni di Serge perchè lo vede come un intruso messo nella sua stanza per controllarlo. Sotto l'apparente strafottenza il ragazzo nasconde una profonda tristezza; questo Serge sembra capirlo e cerca in tutti i modi di diventargli amico. Le animazioni sono molto curate e il character design di Yoshikazu 'Gundam' Yasuhiko è azzeccatissimo; nonostante il tema, la storia è una delicata storia d'amore. L'unica pecca è che in confronto al fumetto (uscito in Giappone in 18 volumi) si ha la sensazione di incompletezza dovuta alla breve durata. Se si potesse seguire la storia assieme al fumetto forse potrebbe essere più apprezzato, ma resta comunque un prodotto per pochi più adatto ai veri cultori del genere in particolare e ai cultori degli shojo manga in generale. **KN**

KAKUGO NO SUSUME

Azione, Giappone, 1996

© Takayuki Yamaguchi/Akita Shoten

Akita, 208 pgs, ¥390

Sebbene questa serie a fumetti si sia conclusa da qualche tempo con l'undicesimo volume, rappresenta sicuramente qualcosa di molto interessante nel panorama dei fumetti giapponesi; oltretutto è anche stata trasposta in animazione in una serie di OAV (ne abbiamo già parlato in **Kappa Magazine** 60). All'inizio del XXI secolo, una catastrofe naturale devasta la Terra con una serie di terremoti e smottamenti distruggendo gran parte delle città e uccidendo milioni di persone. Sono passati tre anni dalla catastrofe, e i pochi sopravvissuti cominciano l'ardua opera di ricostruzione. Nuova Tokyo è ancora distrutta, ma la vita prosegue tranquilla per gli abitanti e anche l'attività scolastica ha ricominciato il suo corso. Purtroppo, però, per gli esseri umani non c'è pace: infatti la potentissima Harara ha deciso di distruggere gli uomini per avere il dominio del nuovo mondo e sguinzaglia i suoi terribili mostri assetati di sangue e distruzione (esseri umani resi deformi dal potere della ragazza). Fortunatamente, però, qualcuno si pone a difesa dei più deboli: il suo nome è Kakugo Hagakure, e grazie a una potente armatura si pone contro Harara che si scoprirà essere sua sorella. Naturalmente, attorno a Kakugo ruotano anche una serie di personaggi secondari, fra cui la graziosa ma un po' in carne (lei dice di assomigliare a un pinguino) Tsumiko Horie, il cui nome è un omaggio alla famosa cantante di sigle di cartoni animati Mitsuko Horie (**Candy Candy**, **Daikengo**). Il fumetto è disegnato da Takayuki Yamaguchi, il cui stile rozzo e irregolare è adattisimo alla rappresentazione della violenza di cui questo manga è pieno fino alla nausea. Visti i temi trattati, la serie non è sicuramente adatta a un pubblico troppo giovane, ma i più smaliziati non mancheranno di apprezzarla fino in fondo. Da vedere. **AP**

EVANGELION PHOTOGRAPH

Art Book, Giappone, 1997

© Gainax/Project Eva/TV Tokyo/NAS 1996

Kadokawa, 98 pgs, ¥440

Il fenomeno *Evangelion* ha permesso alla casa editrice Kadokawa di sperimentre diverse forme di merchandising cartaceo, e una di queste proposte è rappresentata da questi libretti dal formato tascabile (10,5 x 15 cm) intitolati *Evangelion Photograph*, che ci presentano i personaggi della serie attraverso le loro frasi più significative. La serie è composta da quattro albetti dedicati a Rei, Asuka, Shinji e Kaworu. Ogni volume presenta una serie di sequenze prese dal cartone animato affiancata alla frase che il personaggio pronuncia in quel momento così da delinearne la psicologia, i sentimenti e quant'altro serve a caratterizzare il personaggio in questione. Tutto questo non in una confusa accozzaglia di immagini, ma le varie immagini sono state scelte e raggruppate in capitoletti per dare un'idea di continuità fra le scene. Questo prodotto è indirizzato essenzialmente ai fan dei singoli personaggi, che potranno avere un delizioso ritratto del proprio beniamino animato da costudire e consultare; l'unica pecca è che le immagini sono molto piccole, ma sono funzionali per il tipo di emozioni che dovrebbe dare questa pubblicazione a un fan di questo o quel personaggio. Una vera chicca per gli appassionati. **AP**

AMERICA

Drammatico, Giappone, 1997
© Keiko Sakisaka/Kodansha
Kodansha, 208 pgs, ¥ 476

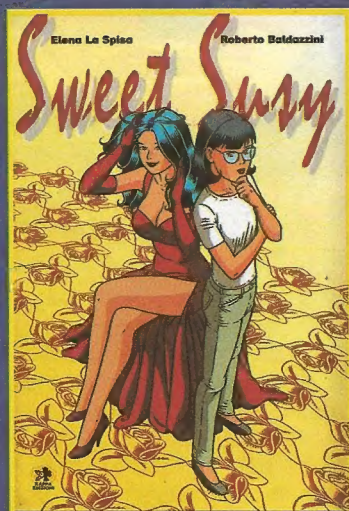
Keiko Sakisaka non ama essere etichettata in un preciso genere narrativo, e a volte sembra quasi che gli schemi tipici degli shojo manga le stiano un po' stretti. Nelle sue produzioni notiamo infatti un respiro quasi autoriale, temi e approcci più adulti del normale standard giapponese e la precisa volontà di raccontare qualcosa in più delle solite storie d'amore tra adolescenti. L'amore riveste un ruolo sempre da protagonista, certo, ma il tutto è mediato attraverso molteplici filtri. L'ingresso in Kodansha l'ha vista così al lavoro prima su **1943**, una storia drammatica ambientata durante la Seconda Guerra Mondiale, poi sul cupo e disperato **America**, mentre è in lavorazione un manga brillante sui misteri italiani che segna un'evoluzione anche del suo stile grafico.

Di **America** è appena uscito il volumetto che raccoglie gli episodi apparsi sulla rivista "Amie". Al centro della storia troviamo sei ragazzi giapponesi come tanti: un'aspirante scrittrice, un promettente chitarrista, un appassionato di musica rock che si è trasferito a Osaka per assistere ai concerti, una ragazza ritardata, una donna che ha studiato in America e infine un ragazzo mezzo americano e mezzo giapponese. I sei si trovano per caso in un bar di Osaka – che l'autrice stessa frequentava fino a qualche anno fa – e diventano amici, parlano e si raccontano i sogni che custodiscono nel proprio cuore. Una cosa li accomuna: la voglia di raggiungere l'America. Non è comunque facile continuare a sognare, né realizzare i propri sogni, e alla fine solo uno di loro riuscirà a partire per il Nuovo Continente. Una storia molto sentimentale e un po' crudele, perché, come ci ha confidato Keiko in persona, realizzare i propri sogni non è mai facile. **MDG**

SWEET SUSY

Maghette, Italia, 1998
© Baldazzini/La spisa/Kappa Srl
Kappa Edizioni, 72 pgs, lire 13.000

Susy è una ragazza molto intelligente, ma è afflitta dal problema di sentirsi un po' bruttina e poco desiderabile. Ha un carattere apparentemente scontroso e non molto socievole, non ha coscienza del suo corpo e non fa nulla per valorizzarlo, ma il giorno del suo diciottesimo compleanno un regalo misterioso le cambia la vita. Da ragazza occhialuta, un po' secchiona, solitaria e con una sorella minore decisamente rompiscatole, Susy si trasforma grazie a un completo intimo molto sexy donatole da una sconosciuta zia Carmen: il giorno dopo, infatti, Susy si risveglia con qualche anno in più e un corpo esplosivo e sensuale! Finalmente arriva l'occasione per avere successo, ma come al solito non è tutto oro ciò che luccica: non appena la ragazza si sfila il completo intimo torna infatti piatta e anonima come prima! L'unica soluzione per Susy è quella di andare a fondo in questa assurda faccenda, e l'unico modo per farlo è quello di partire alla ricerca della zia. Una *Creamy Mami* a luci rosse? Una *Magical Emi* 'on the road'? Nulla di tutto questo! Dietro a una storia adolescenziale che i manga fan sentiranno certamente vicina ai loro gusti si nasconde Roberto Baldazzini, un maestro del fumetto capace di muoversi con eguale disinvoltura nelle produzioni d'autore (*Stella Noris*), nel fumetto erotico (*Chiara Rosemberg*) e in colossali campagne pubblicitarie (suoi sono i disegni per la TIM). I meccanismi che regolano le serie di maghette sono mossi da Elena La Spisa con grande maestria, i momenti comici si alternano con grande gusto all'azione e all'introspezione, la lettura del fumetto è piacevole e divertente.

Dopo l'uscita di *Gente di notte*, la collana libraria di **Mondo Naif** si arricchisce di un nuovo romanzo a fumetti assolutamente inedito: malizioso e stuzzicante, **Sweet Susy** è rivolto a un pubblico di ogni età. **MDG**

NIJI NO DENSETSU

Fumetto, Giappone, 1998
© Chieko Hara
Kodansha, 3 volumi 296 pgs. Cd., ¥ 619 Cd.

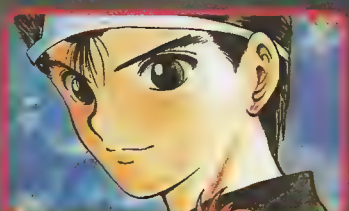
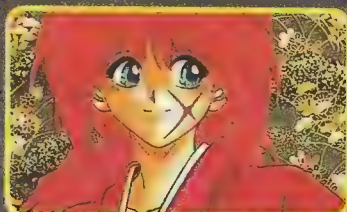
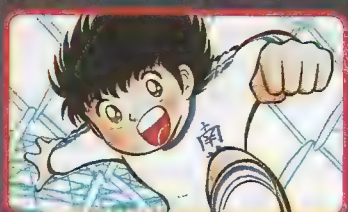
Arriva freschissima di stampa una storia ancora inedita in Italia, disegnata dalla bravissima, ma anche conosciutissima (per chi seguiva il mensile "Candy Candy" edito dalla Fabbri) Chieko Hara. Naturalmente si tratta della ristampa di un lavoro pubblicato alla fine degli anni Settanta sulla rivista per ragazze Nakayoshi, quindi lo stile dell'autrice è quello che abbiamo imparato ad apprezzare quando eravamo più piccoli, senza nulla togliere alle sue nuove storie, che seppur molto semplificate nello stile di disegno, mantengono intatta l'atmosfera caratteristica della Hara. La storia immancabilmente parla d'amore, ma rispetto alle sue precedenti **Faustine** (da noi *Luna*) e **Kaze no Sonata** (Da noi *Alice*), in **Niji no Densetsu** (tradotto *La leggenda dell'arcobaleno*) l'autrice sembra trattare situazioni più profonde e controverse. I personaggi non sono più solari e lineari nei loro modi di fare e di pensare come è sempre avvenuto nelle sue storie, ma per la prima volta li vediamo muoversi a trecentosessanta gradi su quello che da sempre è lo sfondo ideale per le sue invenzioni narrative: l'Europa di fine secolo.

La protagonista come sempre nelle storie dedicate all'universo femminile, è una ragazza, che seguiamo fin dalla sua infanzia, dove conosce casualmente la presona che amerà di un amore travagliato anche se corrisposto, per tutta la vita.

E' proprio questo il cardine su cui si snoda l'intera storia, una storia interamente fatta di sentimenti e stati d'animo che più che interessarsi alle avventure dei protagonisti, punta l'obiettivo su di loro per analizzarli e 'smontarli' fino a scoprire la vera essenza di un essere umano. Una storia noiosa? Assolutamente no. Non c'è nulla di più intrigante dello scavare nei sentimenti umani. **BR**

E' in arrivo sul primo binario un treno carico di ...manga!

KEN: le origini! Il maestro Tetsuo Hara in persona ci svela finalmente gli aneddoti sull'adolescenza del guerriero di Hokuto! In quattro episodi carichi di pathos, tutto ciò che avreste voluto sapere su Kenshiro Kasumi, il mitico uomo dalle sette stelle!

COWA! è un cocktail di puro divertimento firmato da Akira Toriyama. Un vampiro ancora bambino è al centro di un mondo popolato da mummie e licantropi, vive in una casa a forma di zucca, ne inventa una più del diavolo, e si ritrova sempre nei guai!

YU YU HAKUSHO narra le peripezie di Yusuke Urameshi, un investigatore dell'aldilà abile nelle arti marziali. Un viaggio 'infernale' tra potentissimi colpi magici, mostruosi avversari e affascinanti tecniche di lotta scritto e disegnato da Yoshihiko Togashi!

RURONI KENSHIN vi proietterà nel più suggestivo Giappone medievale! Lo [illegible] Kenshin viaggia assieme ad alcuni prodi guerrieri armato di una spada sacra che [illegible]

CAPITAN TSUBASA! Finalmente in Italia le avventure di Tsubasa Ozora, giovane calciatore giapponese che saprà conquistarsi un posto nella rosa dei campioni del mondo! Il manga di Yoichi Takahashi che ha [illegible]

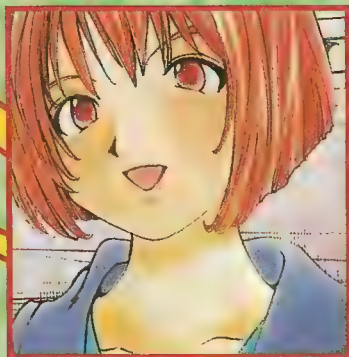
I'S è una storia d'amore come non ne avete mai lette! Masakazu Katsura ci racconta di come l'adolescente Ichitaka Seto si prenda cura dell'amata compagna di classe Iori Yoshizuki, continuamente presa di mira da malintenzionati per via della sua bellezza.

[illegible] l'evento manga di fine millennio! **A luglio** le Edizioni Star Comics, in collaborazione con Shueisha, presentano **EXPRESS**, la versione italiana della manga-rivista più venduta in Giappone: "Jump Magazine"! Un contenitore 'tuttofumetto' per leggere i manga più nuovi e più belli in contemporanea con il Paese del Sol Levante! I titoli? Tenetevi forte! Sono in arrivo **COWA!**, il piccolo vampiro di Akira "DRAGON BALL" Toriyama; il neo romanticismo di Masakazu "VIDEO GIRL AI" Katsura nel dolcissimo **I'S**; gli episodi editi e INEDITI con le origini di **KEN IL GUERRIERO**, ambientati durante la sua gioventù, prima del cataclisma nucleare; la nuova serie metropolitana di Tetsuo "KEN IL GUERRIERO" Hara avente come protagonista il giovane giustiziere della notte **TAKEKI RYUSEI**; il divertente e combattivo **RURONI KENSHIN** da cui è stata tratta una delle più osannate serie animate TV degli ultimi anni; il celeberrimo gruppo di teppisti liceali [illegible] di **YU YU HAKUSHO**. E, dulcis in fundo, un quasi-classico che non poteva assolutamente mancare... **CAPITAN TSUBASA**, ovvero [illegible] BENJI! Un contenitore così non l'avete mai visto: la [illegible] rivista di manga in [illegible] stile giapponese sta per esplodere in Italia! Non si può resistere al MEGLIO!

OTAKU 100%

Nei panni di **Yattaman** c'è **Roberto Corsaro** ("...ben difenderà quell'oro... Yuhuu!) di Rod... ehm... di Roma, mentre in quelli gialloneri dell'**Ape Maia** c'è **Laura Lesi** (ho tradotto bene il cognome?) di Brescia. Ehi, gente! Un ritorno ai classici! Che succede, stiamo invecchiando tutti? **K**

Oppers © Shirow/Kodansha

The Last Man © Egawa/Kodansha

Salve a tutti, otakuanza massima! Visto che i Kappaskonvolti sono molto tristi perché la versione italika di **Mononoke Hime** è stata spostata all'anno prossimo, hanno deciso di non lasciarvi a bocca asciutta e hanno organizzato una **Mini Kappa Konvention** di cui potete ritagliare il biglietto d'ingresso omaggio in queste verdi paginette. Contenti? Naturalmente vi faranno vedere roba assolutamente fuori dai koppi, legata (e non) alle manga pubblicazioni Star Comics. Appuntamento a **sabato 30 maggio**, dunque, per il **Kappa Day**! Per ora invece, parliamo del mondo del fumetto, che sta per sfornare roba talmente sukkulenta che i quattro Kappagaùrri, appena l'hanno vista, hanno iniziato a frignare come bebé i loro inconsulti «Voio! Voio!», per cui preparatevi a vedere entro un tempo ragionevolmente breve la robetta di cui sto per parlarvi. Si parte con Yoshikazu "Yas" Yasuhiko (devo citarvi i suoi titoli più famosi o ve li ricordate?), che torna ai pennelli per **Odo no Inu**, una storia ambientata in un Giappone pre-tecnologico e che ha come co-protagonisti Kano e Kazama, due evasi alle prese con l'incontro che cambierà la loro vita: si tratta di Sokaku Takeda, maestro della scuola marziale di Aikijujutsu dal bel faccino ma dotato di mortali tecniche di scherma. Evidentemente il ritorno alle origini ha sfagiolato anche zio Ryoichi "**Crying Freeman**" Ikegami, che si è lanciato in un'analoga storia in due puntate a base di samurai belli, tenebrosi e letali ambientata alla fine del periodo Edo intitolata **Ryugetsusho**; qui il samurai vagabondo Tsukinosuke è particolarmente ricercato dalle esponenti del gentil sesso, ma in un modo o nell'altro tutte le 'fortunate' che riescono a farsi una - ehm - 'galoppata' con lui finiscono male, vittime dell'amore... O almeno questo è ciò che Ikegami vuole farci credere. Nonostante tale bizzarra particolarità, Tsukinosuke è comunque molto ricercato per le sue doti amorose. 'A Tsuki! Ma che je fai te, alle donne?

Parliamo di sesso? Bene, allora sappiate che Masamune Shirow, invece di completare gli ultimi due episodi di **Manmachine Interface**, ormai attesi spasmodicamente da tutti (dato che si tratta di **Ghost in the Shell 2**), si è messo all'opera su un mini-progetto intitolato **E-Oppers**, che mescolerà il suo amato cyberpunk con l'erotismo. Eh, già. E fin dal titolo potete rendervi conto che si tratta di qualcosa di molto particolare. Shirow stesso lo definisce fetish, ed è dedicato agli amanti del genere 'tette': il gioco di parole del titolo si basa infatti sulla pronuncia inglese della **E**, ovvero una 'i' allungata che in giapponese significa 'bello', e sull'anglizzazione della parola nipponica 'oppai' (tette, per l'appunto), trasformata in **Oppers**. Insomma, un manga per amanti delle 'belle poppe', che sarete costretti a leggervi su uno dei prossimi **Erotikappa** Star Comics, ormai programmati a cadenza fissa. Shirow garantisce che gli amanti del genere saranno talmente soddisfatti da piantare la testa tra le pagine del fumetto e strusciare la faccia tra le medesime. Staremo a vedere. Così come staremo a vedere che cosa combina quel geniaccio di Tatsuya "**Golden boy**" Egawa, che dopo aver abbandonato definitivamente la Shueisha sembra essere approdato in casa Kodansha per non uscirne più. Il suo nuovo progetto, realizzato per la Mamma di tutte le case editrici nipponiche, è volto unicamente a skandalizzare il pubblico: dobbiamo iniziare a tremare? Stiamo parlando di **The Last man**, a suo dire un progetto che gli frulla nel cerebro dalla bellezza di 25 anni, è incentrato sulle vicende della quattordicenne (aridagli con le lolite!) Ai Omori. Tutti si chiedono come farà a reggere il ritmo di lavorazione, visto che per altre case editrici sta già realizzando **Tokyo Daigaku Monogatari** (Storie dall'Università di Tokyo), **Mado Tenshi Unpoko** (L'Angelo magico Unpoko) e **Deadman**, per un totale di circa 200 tavole al mese. Aargh! Una persona sola che riesce a stare alla pari con il record stabilito dalle CLAMP che, per inciso, lavorano in

Seihobukai Outlaw Star © Morning Star/Sunrise/Sotsu Agency

Odo no Inu © Yasuhiko/Kodansha

gruppo! Egawa si dice un po' preoccupato, perché non sa se reggerà allo sforzo. Io spero di sì, anche perché ho già programmato un sacco di suoi lavori per i prossimi **Erotikappa**, fra cui i due episodi autoconclusivi riguardandi la clinica di bellezza **Love & Peace** di cui vi ho parlato su **Kappa Magazine** 68 dello scorso febbraio. Bene, esaurita la sezione fumetto, andiamo a dare un'occhiata fugace al mondo dell'animazione, ormai sempre più simile a se stesso, se non fosse per qualche piccolo gioiellino che ogni tanto appare dal nulla. Parliamo pertanto di un cartone che non può essere nemmeno definito demenziale, bensì semplicemente *demente* e basta. La storia originale è di Kyosuke Usuta, la regia di Kotaro Daichi, il character design di Toshihide Tate, le musiche di Harukichi Yamamoto e l'animazione a cura della Magic Bus, prodotta dalla TBS. **Sumoyo! Masarusan** (Bravo, Masaru!) appare come serie giornaliera dopo la mezzanotte, e prende il posto dell'ormai concluso e altrettanto demente **Inacchu! Takkyubu**. In questo caso vedremo all'opera il liceale Okometsubu Fujiyama, che dopo aver cambiato scuola ed essersi trasferito al liceo Wakame, incontra un inquietante individuo nomato Masaru Hananakajima (noto per i suoi incomprensibili e sconclusionati vaneggiamenti), e che dopo alcuni tentennamenti diventa suo amico semplicemente *abituandosi* alla sua presenza! E' così che Okometsubu impara la Sacra Tecnica Illusoria del Sexy Command, che gli permette nefandezze pornosociologiche senza pari dentro e fuori il perimetro scolastico. Un altro kartonzolo da tenere in considerazione, ma per altri motivi, è l'avventuroso **Seihobukai Outlaw Star** (Star, il fuorilegge delle stelle), anch'esso programmato in Giappone dopo la mezzanotte, come ormai la maggior parte dei cartoni animati. Il soggetto è di Hajime Yadachi & Morning Star, i disegni di Takehiko Ito (da "Ultra Jump" pubblicato da Shueisha), la regia di Minoru Hongo, la sceneggiatura di Katsuhiko Chiba; il character design di Takuya Saito, il mecha design di Naoya Ishgaki e le musiche di Sachi Ootani, il tutto prodotto dall'onnipresente Sunrise. Come dicevo, si tratta di avventura classica, anche se non fantasy, che tenta di inserirsi sul filone di **Slayers** senza fare l'errore di imitarlo. Il protagonista risponde al nome discretamente tamarro di Jim Star Wind, un pistolero con atteggiamenti da ultimo figo sulla Terra che non fa né la parte dell'eroe, né dell'antieroe: al nostro amico interessa solo il suo tornaconto personale (chiamalo scemo!), e la sua tecnica di combattimento favorita è... la fuga! Pur sembrando un'idiozia, proprio in questo particolare si cela l'idea più interessante della serie: il primo scontro vede Jim sempre in svantaggio, ma grazie alla fuga strategica il nostro pistolero riesce a studiare l'avversario e a prepararsi per diventare migliore di lui nel duello finale. Naturalmente è anche costantemente in cerca di sbarbine che lo sollazzino, e fra le sue mire ci sono la famigerata piratessa Hilda e la misteriosa Melphina, dall'aspetto di diciassettenne ma dall'ingenuità decisamente infantile. La prima (che ho detto) riesce naturalmente a costringere Jim a tenere le mani a posto, e soprattutto fuori dalle proprie grazie e da quelle della ragazzina. Ué! Siamo già in chiusura? Allora ho giusto il tempo di dirvi che per il terzo anno di seguito vi abbiamo fatto un Pesce d'Aprile particolarmente riuscito: la news sul cartone animato delle **Spice Girls** di cui vi ho parlato il mese scorso era una bufala clamorosa! Ah ah ah! Cosa c'inventeremo mai, il prossimo anno?

Il vostro umoristiko Kappa

Sumoiyo! Masarusan © Usuta Kyosuke/Studio Jiretta/Shueisha/TBS

Ryugetsusho © Ikegami/Kodansha

GAURRO

Non vi è bastato il **Tamagocchi** con il pulcino virtuale? Vi siete già rotti le scatole di pulirgli continuamente il culetto e farlo giocare quando meno ne avete voglia? Allora che ne dite di vestire i panni di un allenatore, mettere le mani su un celebre kick boxer e farlo diventare il campione del mondo? Potete farlo semplicemente acquistando il **K-1 Grand Prix** prodotto dalla Hasbro, che ha reso 'virtuali' i tre campioni Hug, Aerts e Bernardo, dandovi la possibilità di allenarli in palestra, alimentarli nel modo più corretto e seguirli in ogni momento della giornata: successivamente potrete collegare il vostro trabiccolo a quello di un rivale e assistere all'incontro che si svolgerà *senza il vostro intervento*. Se avete allenato bene il vostro lottatore, vincerà sull'avversario, altrimenti dovrete accettare l'amaro sapore della sconfitta e riprendere l'addestramento con maggior fermezza! **K**

SHINICHI HIROMOTO: KATTIVISSIMO!

di ANDREA BARICORDI

Un scuola-riformatorio isolato dal resto del mondo, posizionata su un altopiano circondato dalla giungla e da belve feroci sempre affamate. Alte mura che formano un inquietante perimetro a forma di pentacolo, costellate di preoccupanti chiazze di sangue dalla forma indiscutibilmente antropomorfa. Insegnanti che hanno diritto di vita e di morte sugli allievi, solitamente teen ager che si sono macchiati di qualche orrendo delitto e che devono essere allontanati dalla civiltà per essere 'corretti'. Sistemi di educazione da lager nazista, leggi severe, punizioni tanto magistrali quanto disumane e una particolare regola a cui trasgredire significa morte certa... una regola di cui nessuno conosce però il testo. Un miste-

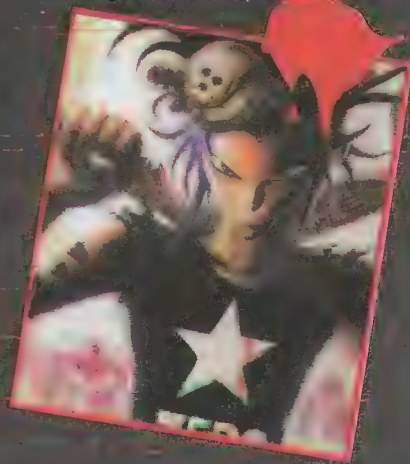
«Ti voglio tanto bene, Priscilla!» ruggisce questo tenero Kalimero. E mentre Priscilla strilla terrorizzata, Hiromoto ci esorta a cantare tutti insieme "Pio Pio Calimero" la sigla.

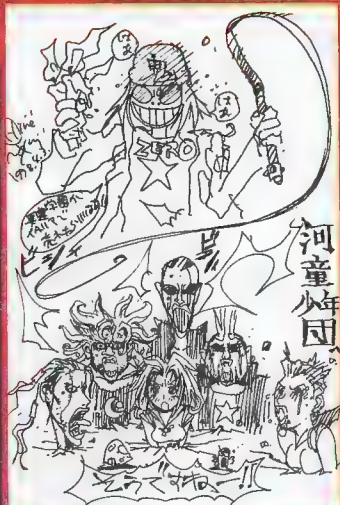
ro da svelare tra studenti scomparsi nel nulla all'interno della scuola, un nuovo arrivato taciturno che può rivelarsi una furia della natura, un preside glaciale il cui interesse primario non è la direzione dell'istituto, bensì gli esperimenti genetici che si svolgono nei suoi sotterranei. Questo è **Fortified School** (Yosai Gakuen), il biglietto da visita con cui **Shinichi Hiromoto** si presenta in Italia su **Storie di Kappa** del mese di aprile (ancora in edicola). La crudezza e la forza dei suoi disegni lo posizionano fra quegli artisti che lasciano il segno dentro gli occhi e nelle budella di chi legge i loro fumetti. Più che disegnare, Hiromoto dipinge con qualche oscura sostanza innominabile (sangue? liquami di decomposizione?) e si lancia in pennellate di una violenza e di una libertà inaudita per qualunque altro disegnatore giapponese. Eppure è in grado di dimostrare anche un'assoluta precisione, abbinando a macchie e spruzzi un'incredibile capacità di caratterizzazione grafica dei personaggi e una pulizia certosina nel disegno meccanico e nell'uso dei retini adesivi. Un genio schizofrenico che si sta preparando a esplodere anche in Occidente, insomma, e che se da un lato le sue preferenze musicali vanno ai devastanti Smashing Pumpkins e allo pseudo-anticristo Marylin Manson, dall'altro è un grandissimo fan del tenero pulcino Calimero. Giunto in Italia in occasione della Fiera del Fumetto di Lucca tenutasi lo scorso marzo, ha avuto modo di presentare con largo anticipo il suo lavoro in una serie di interviste per la televisione, per la radio e per i quotidiani, mentre le prime immagini di **Fortified School** sono arrivate ancora prima di lui a "Help", lasciando a dir poco allibito l'ormai-pronto-a-tutto Red Ronnie. Lo incontriamo per la prima volta il 26 marzo, il giorno prima dell'inizio ufficiale della fiera, e si dimostra subito una persona pacata, molto distante dai personaggi schizofrenici che disegna solitamente. Lo accompagna, come sempre accade quando un autore giapponese viaggia all'estero, il suo editor Hisataka Nishitani, che durante una conferenza scopriamo essere anche l'editor di Kenichi **"Exaxxion"** Sonoda. Fra una chiacchiera e l'altra, Hiromoto ci fa capire che è abbastanza emozionato perché si tratta della sua prima pubblicazione all'estero, e ci esprime la sua preoccupazione perché presenterà **Fortified School** senza la presenza effettiva del manga, che apparirà in edicola e in libreria solo il mese successivo. Le sue preoccupazioni si dimostrano immediatamente infondate, poiché a partire dal primo giorno di fiera, tutti si dimostrano incuriositi da lui e dal suo stile particolarmente innovativo. Per permettere al pubblico di visualizzare il suo lavoro prima ancora dell'uscita del volume, Hiromoto ci permette di appendere nel nostro stand le riproduzioni di alcu-

ne sue tavole. Da quel momento, tutti a far domande su **Fortified School**, sulla sua uscita, sulla sua periodicità e sulla sua durata. Come già in molti hanno commentato, Shinichi Hiromoto è il "Go Nagai di Fine Millennio", una sorta di evoluzione Anni Novanta del papà di Devilman; dal canto suo, lui non smentisce, apprezza, e anzi rincara la dose: «Sono sempre stato un fan di Nagai, e in **Fortified School** ho inserito più di un omaggio; il più evidente, però, è nella caratterizzazione del Direttore del Liceo Kyokujitu. Se osservate bene la sua maschera, è originata dalla deformazione della testa di Mazinga, mentre il volto mostruoso sul torace si rifà a Gaiking.» Un altro artista da lui molto apprezzato è l'italiano Tanino Liberatore, che ha conosciuto grazie all'edizione giapponese di Ranxerox pubblicata da Kodansha più di un decennio fa. Appena scoperto che erano da poco usciti nuovi volumi del personaggio creato da Tamburini e Liberatore, Hiromoto si è lanciato subito alla loro ricerca, mescolandosi alla folla del palazzetto dello sport di Lucca.

Poi è stata la volta della performance dal vivo, e il nostro Hiromoto si è esibito assieme a decine di altri autori italiani con pennello e tempere per realizzare un 'piccolo' capolavoro a tempo di record. Dopo aver fraternizzato con metà della popolazione standistica di Lucca Games, ha dovuto interrompere la lavorazione del suo samurai monco per via di un'intervista con Rai Sat, ma è stato lui stesso a chiedere di tornare nel pomeriggio a completare il lavoro, dimostrando la sua passione per il disegno e la tendenza a non creare un distacco fra lui, colleghi e futuri lettori.

Durante la conferenza qualcuno gli chiede come mai la sua visione della scuola sia così drammatica, e suppone che anche i suoi professori fossero terribili come quelli di **Fortified School**. «Innanzitutto ci tengo a precisare che io ho solo disegnato questo fumetto, mentre il soggetto è di Takeshi Narumi», specifica. «Per quanto mi riguarda, l'unica vera difficoltà che ho avuto a scuola me l'ha creata la mia passione per il disegno. Mentre tutti si portavano a scuola i manga da leggere sotto il banco durante l'orario di lezione, io mi accontentavo di riempire i libri di testo di personaggi e schizzi. Il risultato era sempre il solito: una volta beccati dai professori, ai miei compagni venivano ritirati i fumetti, a me i libri, che erano talmente disegnati da sembrare fumetti a prima vista.»

Durante la visita alla sede bolognese della Kappa, Hiromoto ha poi prodotto alcuni divertenti disegni, fra cui un Calimero cyber-psycho e una caricatura della redazione al completo in versione **Fortified School**; come sottofondo musicale per l'elaborazione dei due disegni ha selezionato un cd contenente le colonne sonore delle serie televisive di Star Trek, e così, dopo aver più volte dichiarato di essere un appassionato di Guerre Stellari, Hiromoto si sbilancia dichiarandosi un 'trekker' incallito, ancora in attesa della serie Voyager che in Giappone tutt'ora latita. Naturalmente sono iniziate chiacchiere sui singoli episodi della serie statunitense (ammettiamolo, siamo trekker anche noi! Ndr.) e su altre produzioni fantascientifiche. Il culmine, però, è stato raggiunto quando Hiromoto ha estratto una busta dalla sua cartella e ce ne ha mostrato il contenuto. Inizialmente pensavamo si trattasse di un suo nuovo manga contenente citazioni da Guerre Stellari, poi ci siamo resi conto che se fossero state realmente citazioni, si sarebbe verificato un clamoroso caso di plagio. Dopo pochi secondi, l'illuminazione: Hiromoto stava effettivamente lavorando alla versione a fumetti del terzo capitolo della saga di George Lucas, Il ritorno dello Jedi! Stupende le ambientazioni su Tattooine.

incredibilmente valorizzati gli alieni della corte di Jabba (nonché Jabba stesso), scene d'azione da cardiopalma, un Luke Skywalker coi capelli elettrizzati e una definizione del mecha-design di astronavi e robot da lasciare allibiti; e a culminare tutto, la scena della morte di Boba Fett (il suo personaggio preferito nella trilogia) resa con un pathos e un affetto che nel film nessuno ha mai introdotto. «Stavo chiacchierando con alcuni colleghi di altre case editrici, quando siamo arrivati per l'ennesima volta a parlare di Guerre Stellari. Uno di loro, vedendomi così interessato, mi chiese se avessi potuto interessarmi lavorare al progetto della versione manga della trilogia: scoprii così che era uno dei direttori editoriali che si occupava di quel progetto, e io accettai immediatamente senza pensarci su nemmeno un secondo».
Ultima confidenza (quasi colpevole) di Hiromoto è stato l'ammettere il proprio apprezzamento per le Spice Girls. «Intendiamoci, i miei gusti musicali sono molto distanti dal loro genere, anche se un paio dei loro brani sono orecchiabili. Ma mi interessano molto come personaggi: sono bene assortite, e pur non avendo niente di speciale, sono diventate gli idoli di un'intera generazione. Creare un gruppo di personaggi così è il sogno di ogni autore... credo!»

I saluti finali sono arrivati al Transilvania Horror Pub di Bologna, la catena di locali ideata da Dario Argento. Al suo interno, fra pareti traboccanti di teschi e lapidi, tavoli a forma di bara (con tanto di cadavere decomposto all'interno) e pitoni vivi e vegeti da accarezzare sorseggiando inquietanti bevande, Hiromoto si è visto recapitare la collezione di cinque poster dal film delle Spice; e in conclusione, prima di prendere il taxi e tornare in albergo a un orario ormai improbabile - nonostante la partenza dall'Italia fosse prevista l'indomani per le sette del mattino - fraterni abbracci e amichevoli pacche sulle spalle si sono sprecati nel bel mezzo della via Emilia, con la promessa di rivederci in una delle prossime escursioni a Tokyo, magari assieme a Tsutomu Takahashi, autore di **Jiraishin** e suo 'amico di bevute'. Alla prossima, Shinichi!

Shinichi Hiromoto esorta Kappa boys & company a rendere **Fortified School** un successo editoriale. Da sinistra, Marco Tamagnini (grafico), Andrea Baricordi, Barbara Rossi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni (i Kappa boys) e Monica Carpino (proof-reader).

ESISTE DAVVERO!

Non è situata su un altopiano in mezzo alla giungla, ma trova sede nel Kent in Inghilterra. Si chiama **Medway Secure Training Centre**, è gestito da privati e ha una retta di 2.500 sterline (più di sette milioni di lire) per ciascun detenuto: in questa scuola-carcere gli studenti sono unicamente bambini, i quaranta minorenni inglesi più pericolosi, costretti a studiare, fare sport e dimenticare le cattive abitudini. Ogni classe conta un massimo di quattro studenti, che oltre alle normali lezioni dalle 7:30 alle 21:30 devono frequentare anche corsi di addestramento professionale e ripassi serali anti-alcol e anti-droga. L'aspetto è quello di un qualsiasi collegio per figli di famiglie benestanti, dotato di svaghi e attrezzature per le attività ricreative, ma è a tutti gli effetti un penitenziario di massima sicurezza per dodicenni, che alla fine della giornata vengono rinchiusi nella loro camera da letto con tanto di sbarra d'acciaio sulla porta. Fino a poco tempo fa un ragazzo al di sotto dei quattordici anni sarebbe stato considerato 'incapace di commettere reati' anche in seguito al compimento di un crimine, poiché si è sempre ritenuto che al di sotto di questa età fosse impossibile discernere tra il bene e il male. Ma il dato concreto è che in un anno ben sette milioni di reati vengono commessi da minori. C'è chi ha cercato di risolvere il problema mettendo in carcere anche i minorenni, sviluppando però tra le sbarre nuovi crimini legati alla pedofilia. C'è invece chi ha cercato di dare fiducia ai giovani rei lasciandoli in circolazione, ma con bracciali elettronici per il controllo a distanza. Ma rimedi e strategie a parte, in molti si stanno ancora interrogando su quale sia la soglia d'età che rende 'consenziente' un criminale.

La copertina del primo volume dell'edizione italiana di **Fortified School**, ancora in edicola su **Storie di Kappa 12**.

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO SETTANTUNO

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO SETTANTUNO

PRINCIPESSE AL CINEMA

Ogni tanto può succedere che la copertina della nostra rivista ammiraglia non sia dedicata a uno dei fumetti che pubblichiamo – nonostante questo mese scenda in campo Kenichi Sonoda con una serie che pubblichiamo quasi in contemporanea con il Giappone –, ma a un evento straordinario per ogni fan italiano. Prendere in mano **Kappa Magazine** e imbattersi ne **La Principessa Mononoke** fa una certa impressione, specialmente se si conoscono alcuni aneddoti legati alla recente collaborazione tra le Edizioni Star Comics, noi Kappa boys e la Buena Vista, che avrebbe dovuto distribuire il film di Hâyao Miyazaki proprio a maggio. Non avremo purtroppo la possibilità di gustarci **Mononoke Hime** – questo il titolo originale del lungometraggio animato –, di sederci in una delle nostre belle sale cinematografiche armati degli ormai inseparabili pop corn, della nostra bibita preferita, lasciandoci rapire dalle immagini di un film che in Giappone ha battuto ogni record d'incassi, surclassando persino Disney e il mitico *ET*. Se saremo fortunati dovremo aspettare fino al 1999, quando una nuova compagnia collegata al colosso americano troverà il coraggio di distribuire un titolo che si allontana non poco dal classico intrattenimento per famiglie, puntando su epici scontri in cui la violenza è sempre in agguato. La Buena Vista ha preso tempo all'ultimo minuto, dopo aver presentato – in anteprima europea – il film al recente Festival di Berlino, dopo aver invitato il regista a una conferenza stampa gremita di gente, dopo aver fatto parlare del cartoon a televisioni e giornali di tanti importanti Paesi. Non sappiamo perché avvengano certe scelte improvvise, ma come è ormai nostra abitudine vogliamo suggerire a voi lettori qualche piccola riflessione, cercare le cause in fattori esterni, siano essi di carattere economico o morale. Forse il lancio di *Anastasia* da parte della Fox ha reso impegnativa l'uscita di un secondo film d'animazione in Italia, dato che gli incassi dell'ultimo colossal di Don Bluth lo pongono al quarto posto nella Top Ten cinematografica italiana. Forse la Disney ha preferito semplicemente puntare solo su *Flubber*, forte di un Robin Williams candidato all'Oscar per quel *Genio ribelle* di Gus Van Saint che gli ha poi valso il premio come miglior attore non protagonista. Forse l'impossibilità di operare tagli a **La principessa Mononoke** – per volere dello stesso Miyazaki – ha infine convinto i responsabili della distribuzione a temporeggiare, rimandando al prossimo anno l'uscita del film. Nonostante la terza possa sembrare più plausibile, ognuna di queste ipotesi potrebbe avere un fondamento di realtà, ma ci sarebbero tante altre considerazioni da fare, che terremo in caldo per un prossimo appuntamento con *Punto a Kappa*.

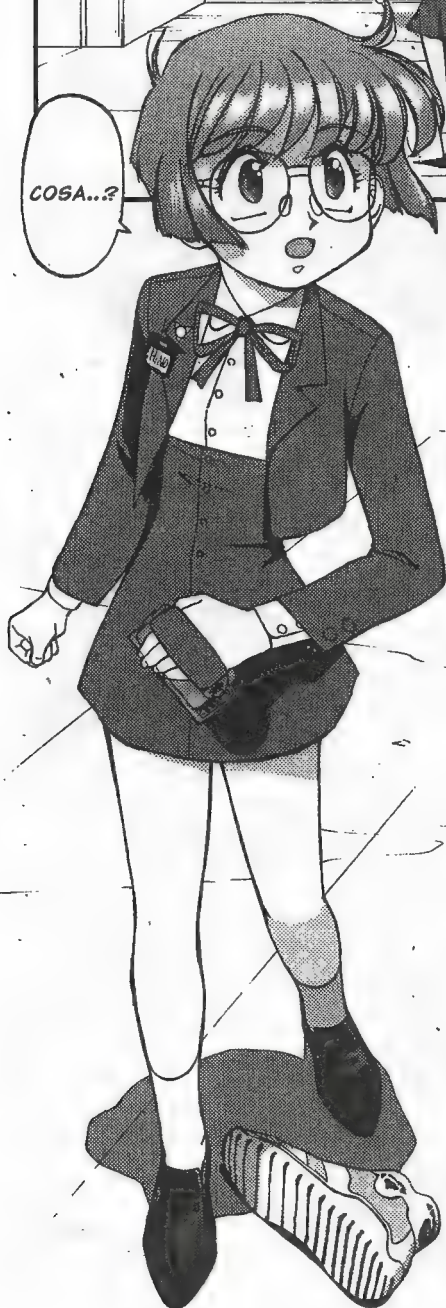
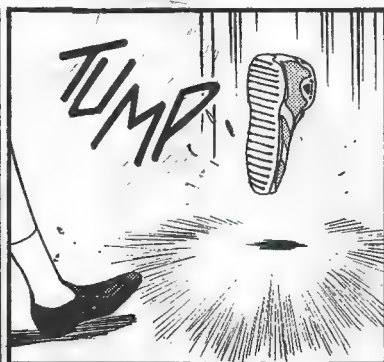
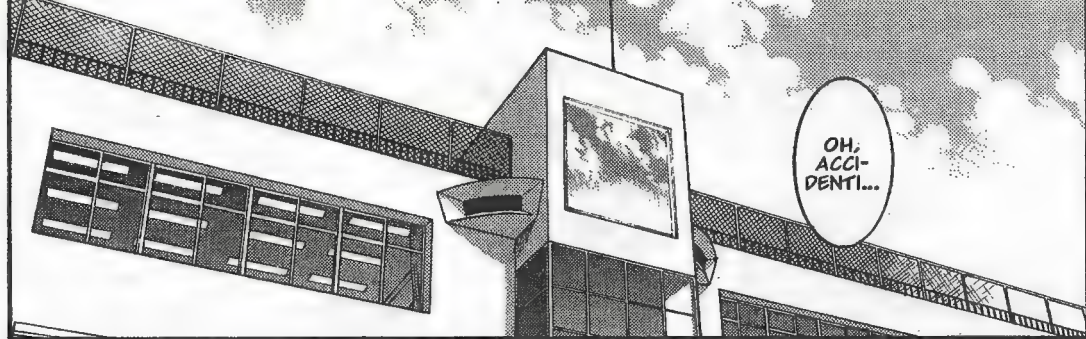
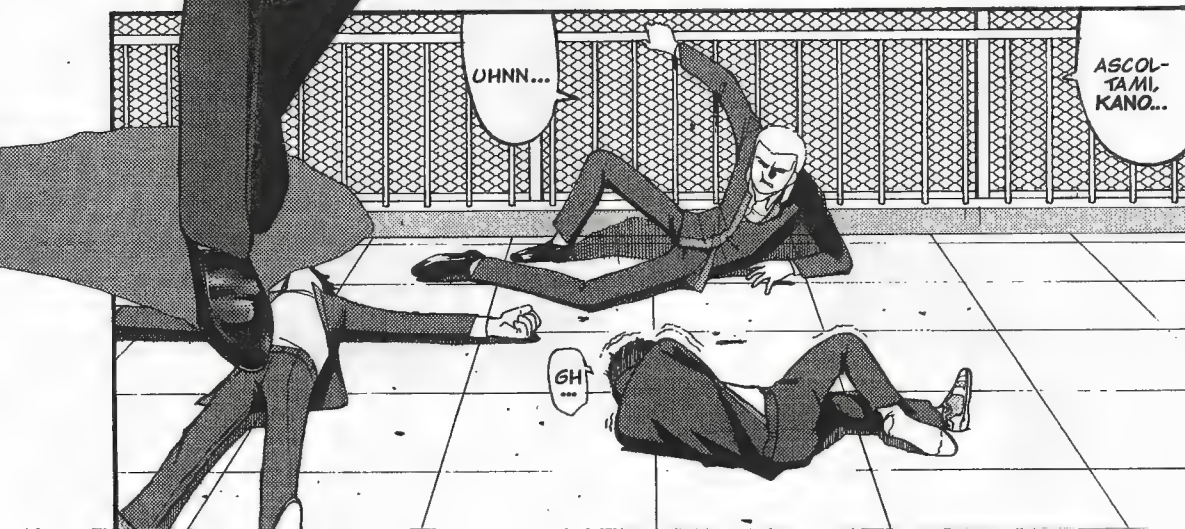
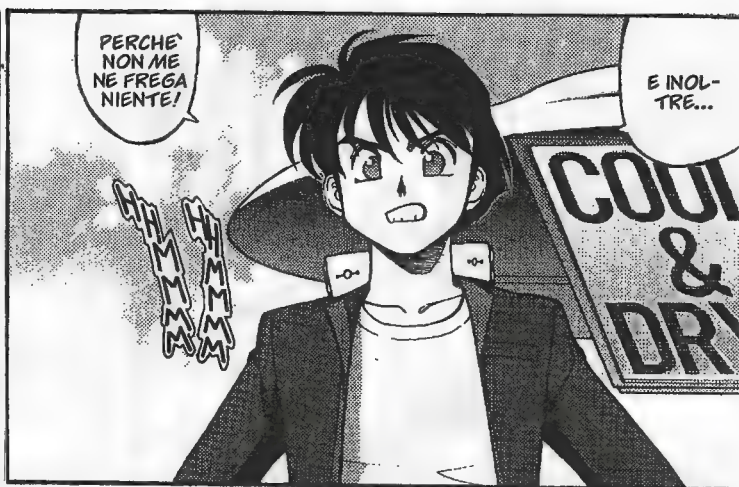
Perché decidere allora di affidare l'onore di copertina a un film che forse non vedremo mai? E' molto semplice: tra i giornalisti invitati a Berlino c'eravamo anche noi, perché **Kappa Magazine** avrebbe dovuto pubblicare il cineracconto del film, un'intervista esclusiva ad Hayao Miyazaki e regalare addirittura uno sconto sul prezzo del biglietto che avreste potuto sfruttare in qualsiasi cinema italiano. Delle tante iniziative, una è comunque sopravvissuta: l'incontro con il maestro del cinema d'animazione giapponese rappresenta indubbiamente un'importante pagina nella storia di questa rivista, e gli argomenti toccati dal celebre regista sono nel cuore di ognuno di noi. All'intervista a Miyazaki fa da contraltare un servizio su un giovane talento del fumetto giapponese, Shinichi Hiromoto, il cui **Fortified School** ha incuriosito tutti i manga fan oltre le nostre più rosee aspettative. E nel suo stile assolutamente *cybernaïf* ci ha dedicato un Calimero mannaro, oltre a calare idealmente alcuni studenti italiani nel suo ormai celebre manga. Ehi, ma... Non saranno mica...

Kappa boys

«Non si può vivere per un'idea, troppo comodo, se si vuole continuare a vivere bisogna rinunciare ad averne.»

Aldo Busi

OH, ACCI-DENTI...

DOVE DIAVOLO SI SARÀ CACCIA-TO?
STA CERCANDO DI NUOVO DI FARE FUGA...
TAP TAP
TUMP
COSA..?
CRASH
AUGH
THUD
MERD
UNA RISSA...
DI SICURO C'È DI MEZZO GAN-CHAN..

SOCK
MI SEMBRA CHE LE PAROLE ESATTE FOSSERO RADDRIZZARMI LA SPINA DORSALE E FARMI ABBASSARE LA CRESTA!
EPPURE STAVATE CERCANDO DI FORZARMI, NON E' VERO?
CHE VI PRENDE, SENPAI? VI VEDO GIÙ...
ASCOLTAMI, KANO...
UHNN...
GH...

...NON POTREI MAI UBBIDIRE A GENTE CHE OSA DERIDERE MIO NONNO...

HHMMMMMM

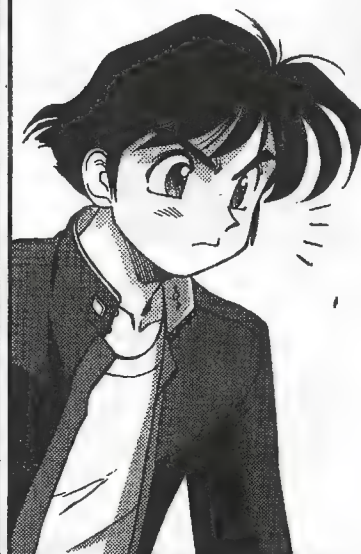
...CHE LO OFFENDE DEFINENDOLO UNO SCIENZIATO PAZZO!

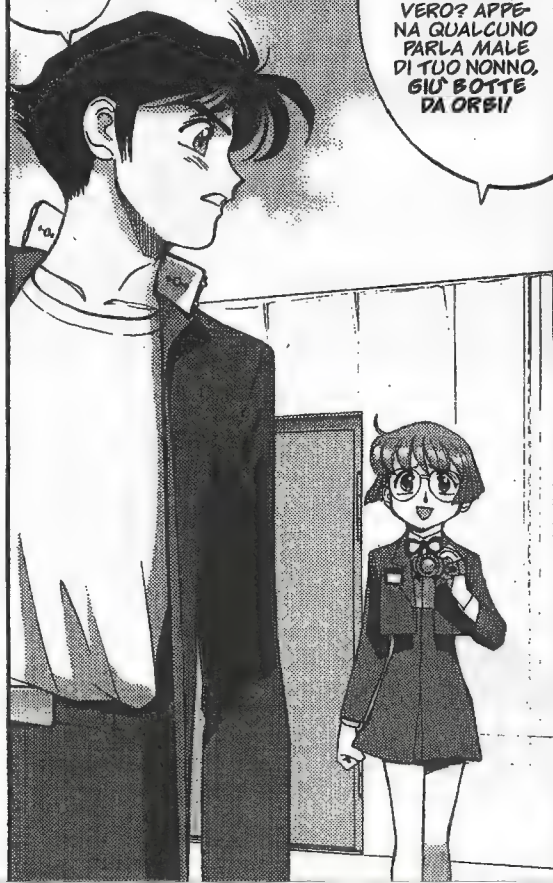
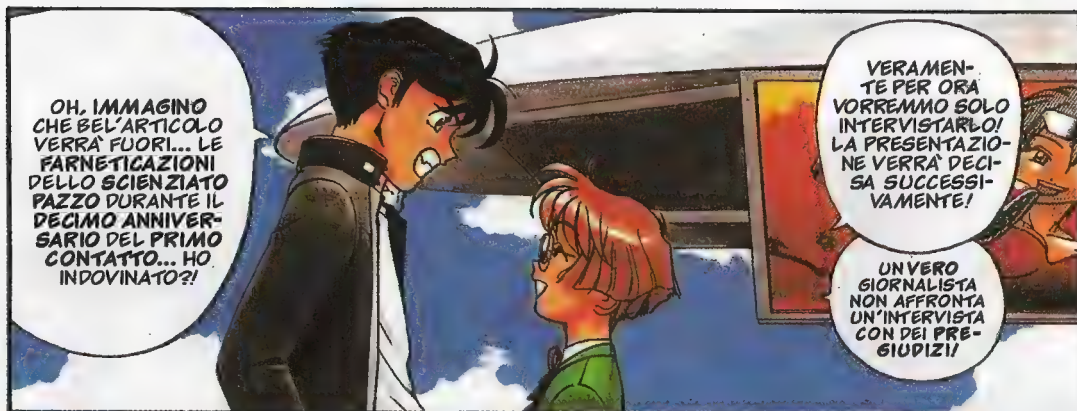
RACCOGLI LE ETICHETTE!

COOL AND DRY!

* "UFO" COSTRUITO DALL'UOMO CHE TRASMETTE FILMATI COMMERCIALI - KENICHI

THUD

ORA BASTA, GANCHAN! NON VORRAI COSTRINGERMI A SCRIVERE UN ARTICOLO SU DI TE!

AKANE...
SEI SEMPRE IL SOLITO, VERO? APPENA QUALCUNO PARLA MALE DI TUO NONNO, GIÙ BOTTE DA ORBI!

IL CIRCOLO DEI MASS MEDIA VORREBBE FARE UN REPORTAGE SU QUELLO SCIENZIATO...
POTRESTI ORGANIZZARCI UN INCONTRO CON LUI PER FARGLI UN'INTERVISTA?

VERAMENTE PER ORA VORREMMO SOLO INTERVISTARLO! LA PRESENTAZIONE VERRÀ DECISA SUCCESSIVAMENTE!
UN VERO GIORNALISTA NON AFFRONTA UN'INTERVISTA CON DEI PREGIUDIZI!
OH, IMMAGINO CHE BEL'ARTICOLO VERRÀ FUORI... LE FARNETICAZIONI DELLO SCIENZIATO PAZZO DURANTE IL DECIMO ANNIVERSARIO DEL PRIMO CONTATTO... HO INDOVINATO?!

TI MANCA IL NUMERO SUFFICIENTE DI CREDITI, VERO?
DEVI RIPRENDERE AD ANDARE A SCUOLA!

STAI MARINANDO LE LEZIONI, VERO HOICHI?
NON SONO AFFARI MIEI! FATE COME VI PARE!

PIANTALA DI DARTI DELLE ARIE! IO NON HO LA MINIMA INTENZIONE DI SEGUIRE LA LEZIONE DI UN ALIENO!
INOLTRE, QUESTA SETTIMANA HO OTTENUTO IL PERMESSO DI ASSENTARMI DALLE LEZIONI PER RACCOGLIERE NOTIZIE SULLA MANIFESTAZIONE...

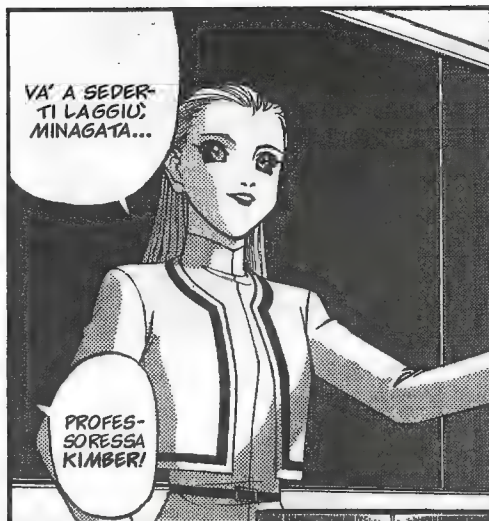
SONO UNA STUDENTESSA MODELLO, E HO TUTTI I CREDITI SUFFICIENTI!
CHI SEI TU, PER GIUDICARMI?

E DICONO CHE SIA MOLTO BELLA...
AH, SÌ...?

SEI SICURO DI QUEL CHE DICI? SAI, A QUANTO PARE OGGI ARRIVERÀ UNA NUOVA STUDENTESSA NELLA TUA CLASSE...

EXAXXION
di Kenichi Sonoda
THE CANNON GOD

EXAXXION
di Kenichi Sonoda
THE CANNON GOD

DUNQUE, RAGAZZI...
...OGGI VOGLIO PRESENTARVI UNA VOSTRA NUOVA COMPAGNA DI CLASSE...
MI CHIAMO ISAKA MINAGATA...
PIACERE DI CONOSCERVI!
OOOOOH
MINAGATA È STATA LA PRIMA NELLA STORIA DELLA NOSTRA SCUOLA A SUPERARE GLI ESAMI PER IL TRASFERIMENTO CON IL MASSIMO DEL PUNTEGGIO!
SPERO CHE DA OGGI FARETE DEL VOSTRO MEGLIO PER COMPETERE CON LEI!
CHE RAZZA DI POPPE!
PRIMO POSTO IN CLASSIFICA, GENTE!
NON FARÀ LA FOTOMODELLA?

VA' A SEDER-TI LAGGIÙ, MINAGATA...
PROFES-SORESSA KIMBER!
NON C'È HOICHI KANO?
UH?!
ECCO... LUI... MOMEN-TANEA-MENTE...
LUI ODIA GLI EXTRA-TERRE-STRI!
FINORA HA SALTATO QUASI TUTTE LE LEZIONI DELLA PROFESSO-RESSA KIMBER!
MU-RATA!
STO DICENDO LA VE-RITÀ!
TU... CONOSCI KANO?
SÌ...
IN REAL-TÀ MI SONO TRASFERITA QUI ESCLUSI-VAMENTE PER VEDERMI CON LUI...

HEH

LASCIA PERDERE!
RACCOGLIERE LE NOTIZIE SULLA MANIFESTAZIONE?

È APPENA ARRIVATA E GIÀ SI DICHIARA DAVANTI A TUTTI!
SEI FIDANZATA CON QUEL PAZZOIDE DI KANO?!
CHE CORAGGIO, QUELLA! AH AH!
OH, CHE INVIDIA!

SARÀ UNA MANIFESTAZIONE COLOSSALE, CON L'AUSILIO DELLE PIÙ AVANZATE TECNOLOGIE... È COSTATA PIÙ DELLE OLIMPIADI! NON POSSO FARE A MENO DI SFRUTTARE LA POSSIBILITÀ DI INTRUFOLARMI DURANTE LA GIORNATA DI APERTURA ALLA STAMPA!
SARÀ TUTTA UNA PAGLIACCIATA PROPAGANDISTICA DA PARTE DEGLI INVASORI...

ECCO, È PROPRIO RIGUARDO A QUESTA TESI CHE VORREI ASCOLTARE L'OPINIONE DI TUO NONNO! TI STO SOLO CHIEDENDO DI DARMI UNA MANO!
NON LO VEDO DA MOLTI ANNI...

DAVVERO? E PERCHÉ?
PARE CHE ABBIA COMPRATO UNA VILLA IN QUALCHE LOCALITÀ VACANZIERA DEL SUD, E CHE STIA CONDUCENDO UNA VITA SPENSIERATA... MI SCRIVE MOLTO RARAMENTE...

ALLORA È VERO CHE IL SUO LIBRO VENDE COSÌ TANTO, NONOSTANTE LA GENTE LO RITENGA ASSURDO?
ERA GIÀ RICCO DI SUO...
POSSIEDE UNA GRANDE QUANTITÀ DI BREVETTI SULL'ALTA TECNOLOGIA, E PERCIÒ IL SUO REDDITO ANNUALE NON SCENDE MAI AL DI SOTTO DI QUALCHE CENTINAIO DI MILIONI...

SICCHÉ, COME IMMAGINAVO, QUESTO LIBRO L'HA SCRITTO COME PASSATEMPO...
COME?! NE HAI UNA COPIA?
LA GRANDE INVASIONE

TI RIPETO CHE NON FACCIO PARTE NÉ DEI SUOI OPPOSITORI, NÉ TANTO MENO DEI SUOI SOSTENITORI!
VOGLIO SOLO SENTIRE LE SUE IDEE DI PERSONA!

IN UN CERTO SENSO, LO TROVO MOLTO PERSUASIVO...
L'AUTORE
HOSUKE KANO
BI BIP
OH...

SE NON VUOI TORNARE IN AULA, PERCHE' NON LO SEGUI DALLA NOSTRA SEDE?
STA PER INIZIARE LO SPECIALE...
INTENDI IL COLLEGAMENTO SULL'INAUGURAZIONE DELL'ELEVATORSHIP?

...CI SONO ANCHE I PASTICCINI?
SU, VIENI! NELLA NOSTRA SEDE POSSO OFFRIRTI IL CAFFE'!
SE NON SCRIVERAI LE TUE OPINIONI NEL TEMA, IL TUO PUNTEGGIO CALERA' ANCORA...

MANCA ORMAI POCO ALL'APERTURA DELLA ELEVATORSHIP...
NEL FRATTEMPO RIPERCORREREMO I MOMENTI SALIENTI DEL COMPIMENTO DI QUESTO COLOSSALE PROGETTO...

ESATTAMENTE UN ANNO FA, IN QUESTO GIORNO, QUESTA NAVE GIUNSE SULLA TERRA... SONO PASSATI INVECE SOLO DUE ANNI DAL MOMENTO IN CUI FU DECISO DI INSTALLARE L'ASCENSORE ORBITALE QUI, AL LARGO DELLE HAWAII...
Y
X
X:Y = 10:1
X:Y = 10:1
LA VELOCITA' HA SUPERATO OGNI ASPETTATIVA!

ORIGINARIAMENTE, L'ELEVATORSHIP FU COSTRUITA PER ESSERE USATA A RIOFARD, IL LORO PIANETA ORIGINARIO...
...MA IN UN SOLO ANNO DI LAVORO L'ADATTAMENTO ALL'ORBITA TERRESTRE E' STATO COMPLETATO, COSI' COME IL SUO TRASFERIMENTO SUL NOSTRO PIANETA...

LA LUNGHEZZA TOTALE DELL'ELEVATORSHIP E' DI CIRCA 37 MILA CHILOMETRI... E' DOTATA DI SEDICI MONTACARICHI COSTANTEMENTE IN FUNZIONE GRAZIE AL GENERATORE ELETTRICO FOTOVOLTAICO A LIVELLO ORBITALE...
IL PIU' GRANDE DEI MONTACARICHI HA UNA PROFONDITA' DI CINQUECENTO METRI, UNA LARGHEZZA DI DUECENTO E LA MEDESIMA ALTEZZA... E' IN GRADO DI CONTENERE DUE PETROLIERE DI GROSSO TONNELLAGGIO...

CHE RAZZA DI SEMPLICIOTTI...
BAH...
USANDO QUESTO COLOSSALE MONTACARICHI, IL PROCESSO PER LO SVILUPPO SPAZIALE TERRESTRE SUBIRA' UNA FORTE ACCELERAZIONE!

PRATICAMENTE NESSUN ESSERE UMANO SI E' ACCORTO CHE LA NAVE PIRATA HA AGGANCIATO IL PONTE DI SBARCO...
A PROPOSITO, QUEL TIPO CI HA FATTO SAPERE QUALCOSA?

NON ANCORA...
DIGLI DI SBRIGARSI!

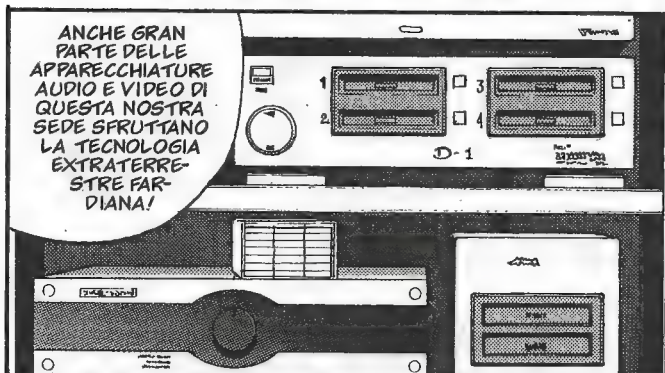
IL CORPO PRINCIPALE NON E' ANCORA PRONTO...
SI, LO SO!
PER IL MOMENTO LO USERO' PER PROTEGGERE HOICHI...
L'ATTIVAZIONE DEL CORPO PRINCIPALE E' ANCORA PREMATURA...
CONSIDERANDO LE CONSEGUENZE, E' DIFFICILE SCEGLIERE IL MOMENTO GIUSTO...

SE HOICHI DOVESSE MORIRE PRIMA CHE ARRIVI QUEL MOMENTO, SAREBBE STATO TUTTO VANO!

ALL'USCITA NUMERO UNO IL SEGNALE DI AVVERTIMENTO E' ACCESO!
MANCANO DIECI MINUTI AL TAGLIO DEL NASTRO!

IL PRIMO CARICO TRASPORTATO SARA' UN DONO ALLE NAZIONI UNITE DA PARTE DEL GOVERNO DEL PIANETA RIOFARD!
SI DICE CHE ANCHE LE TECNOLOGIE USATE PER I LAVORI DELLA BASE TERRESTRE APPARTENGANO AGLI EXTRATERRESTRI!
SEMBRA CHE L'ECONOMIA POSSA TRARRE UN GROSSO VANTAGGIO DA QUESTO!
LA NATURA DEL DONO RESTERA' SEGRETISSIMA FINO AL SUO ARRIVO, MA FINO ALLE 9:55, UN BOOKMAKER GIAPPONESE ACCETTERA' SCOMMESSE TRAMITE IL CANALE 88...
PUAH!

GLI ESSERI UMANI DOVREBBERO ANDARE AVANTI CON LE PROPRIE SCOPERTE, FACENDO CONTO SU SE STESSI!
BELLA ROBA... SBAVIAMO COME CAGNETTI AFFETTUOSI PER LE ELEMOSINE TECNOLOGICHE ALIENE...

UH?!
MA CHE DICI? GUARDA CHE ANCHE TU FAI COSTANTEMENTE USO DELLA TECNOLOGIA EXTRATERRESTRE!
GUARDA IL TUO OROLOGIO, PER ESEMPIO!

IN PIU', SEMPRE PIU' AZIENDE HANNO ALLE PROPRIE DIPENDENZE UN GRAN NUMERO DI FARDIANI...
ANCHE GRAN PARTE DELLE APPARECCHIATURE AUDIO E VIDEO DI QUESTA NOSTRA SEDE SFRUTTANO LA TECNOLOGIA EXTRATERRESTRE FARDIANA!
D-1
GV-1

LA LORO POLITICA CONSISTE PROPRIO IN QUESTO, NON LO CAPISCI? NON CONCEDONO I PROPRI BREVETTI A CHI NON HA ASSUNTO UN CERTO NUMERO DI QUEI MALEDETTI EXTRATERRESTRI!

SIAMO COME LE COLONIE DEL MEDIO ORIENTE DI UNA VOLTA...
E COSI', FRA POLITICA E INTERESSI ECONOMICI, LORO ARRIVANO IN MANIERA SEMPRE PIU' MASSICCIA...

NON SEMPRE UN SOLDATO CONOSCE NELLO SPECIFICO LA PROPRIA MISSIONE... E A VOLTE FRATERNIZZA CON GLI INDIGENI A CUI POI DOVRA' FARE LE SCARPE...
VORRESTI DIRE CHE ANCHE LA PROFESSORESSA KIMBER SAREBBE UN INVASORE?

COSA C'E', MINAGATA?
PROFESSORESSA KIMBER!

NON MI SENTO MOLTO BENE...
POSSO ANDARE A STENDERMI IN INFERMERIA?

OH, CHE GUAIO!
FATTI ACCOMPAGNARE DALL'ADDETTA ALL'INFERMERIA!

ECCOMI!
VI PASSERÒ IL DISCHETTO DI QUESTA TRASMISSIONE PIÙ TARDI...
STUMP
MI SCUSI PER IL DISTURBO!

COME TI SENTI?
CREDO CHE CORICANDOMI UN PO' POTREI RIPRENDERMI ABBASTANZA IN FRETTA...
1-A

CORAGGIO... NON CI VUOLE MOLTO PER ARRIVARE ALL'INFERMERIA!
I.LV. 10
CHAK

VUOI APPOGGIARTI SULLA MIA SPALL..?

UH..?

SONO PASSATI ESATTAMENTE DIECI ANNI DAL PRIMO CONTATTO, E ORMAI DECINE DI MIGLIAIA DI FARDIANI LAVORANO ASSIEME A NOI TERRESTRI! SIAMO BUONI VICINI DI CASA, E PROCEDIAMO DIRITTI SULLA STRADA DELLA PROSPERITÀ!
A-2 LINE

77 STUDIO.
I TERRESTRI CONTRIBUISCONO PRINCIPALMENTE CON LA RICCHEZZA CULTURALE, I FARDIANI CON QUELLA TECNOLOGICA... È GRAZIE A TUTTO QUESTO CHE IL PROGRESSO È ORMAI INARRESTABILE!

PROPRIO IN QUESTA FELICE RICORRENZA È MATURATO IL PIÙ BEL FRUTTO DELLA NOSTRA AMICIZIA!

ECCO, CI SIAMO! PROPRIO IN QUESTO ISTANTE HANNO PASSATO AL PRESIDENTE DELLE NAZIONI UNITE UN PAIO DI FORBICI!

I TAMBURI INIZIANO A RULLARE!
ational

INVECE DI PERDERE TANTO TEMPO A COSTRUIRE UN **ASCENSORE**, PERCHE' NON RENDONO PUBBLICA LA TECNOLOGIA DEL **CONTROLLO GRAVITAZIONALE** E DELL'**INERZIA**?
TOC TOC

CHI SARA'? LE LEZIONI SONO ANCORA IN CORSO!
DEV'ESSERE **KUMICHAN**, UNO DEI NOSTRI MEMBRI!
FOP

ECCOMI!
KACHAK

GHMBF!

TU SEI **AKANE HINO**, VERO? PIACERE DI CONOSCERTI!
C-COSA...?

SONO **ISAKA MINAGATA**... MI SONO TRASFERITA IN QUESTA SCUOLA PROPRIO OGGI!
SONO VENUTA PER ESSERE **CONQUISTATA** DA HOICHI!

TU VORRESTI CHE IO TI CONQUISTASSI?!
DA ME?!
C-COSA...?!
FLIP

ESATTO!
VOGLIAMO STARCENE UN PO' SOLI SOLETTI IN UN POSTICINO TRANQUILLO DOVE NESSUNO PUO' DISTURBARCI?
MA CHE STAI FARNETICANDO?! E POI... COME HAI FATTO A SAPERE CHE ERAVAMO QUI?!

HO UN'OTTIMA VISTA E UN ECCELLENTE UDITO!
QUESTO NON SIGNIFICA NULLA!

GRAB

SU, ANDIAMO, MINAGATA!
VA BENE!
EHI... U-UN MOMENTO, GANCHAN!

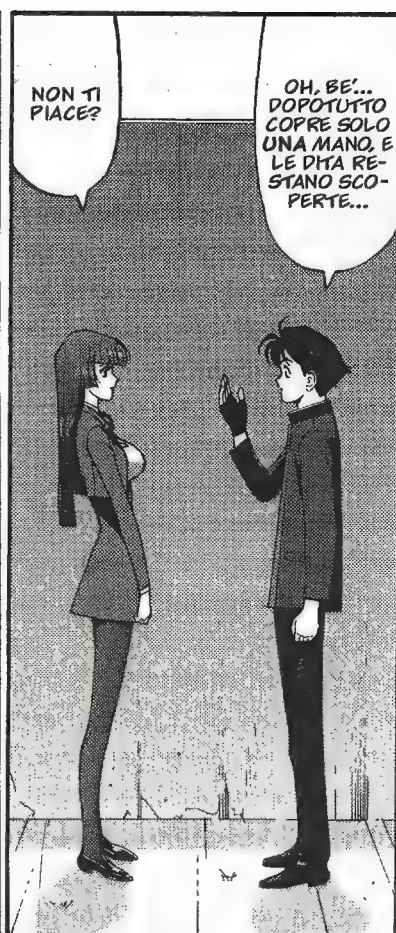
KLUNK

M-MA QUE-STO...
...È UN VERO E PROPRIO ATTO DI VIOLAZIONE DELLA VERGINITÀ!
SE SI AZZARDANO A FARE SESSO, LI RIPRENDO CON LA VIDEOCAMERA E MOSTRO TUTTO AI PROFESSORI!
CHE MODO DI COMPORTARSI È MAI QUESTO ?!
NON SI SONO MAI VISTI! NON HANNO PERSO TEMPO, LORO!
CHAK
QUELLA BRUTTA SPORCACCIONA...
SOLO PERCHÈ HA QUEI DUE MELONI SUL DAVANTI...
HINO
SIGH... LUI È COME TUTTI GLI ALTRI...
PREFERISCE LE DONNE FORMOSE...
HINO

LA SARACINESCA STA PER APRIRSI PROPRIO IN QUESTO MOMENTO...
DIN DON DIN DON
SCUSATE L'INTERRUZIONE DELLO SPECIAL, MA E' APPENA GIUNTA UNA NOTIZIA CHE HA DELL'INCREDIBILE!
JRV
JRV NEWS

CIRCA CINQUE MINUTI FA UN GRAN NUMERO DI AEREI DI RIOFARD HANNO BOMBARDATO IL PENTAGONO, SEDE DEL MINISTERO DELLA DIFESA DEGLI STATI UNITI!
COSA?!

DELLA CELEBERRIMA ROCCAFORTE MILITARE AMERICANA NON E' RIMASTO PIU' NULLA! E NEL FRATTEMPO SEMBRA CHE ANCHE NUMEROSE ALTRE BASI AERONAUTICHE STIANO SUBENDO ATTACCHI SIMILI!
CI STIAMO ACCERTANDO DELLA SITUAZIONE IN OGNI SETTORE! NON APPENA GIUNGERANNO ULTERIORI NOTIZIE... OH, ECCO! PARE CHE PROPRIO IN QUESTO ISTANTE SIA STATO DIRAMATO UN IMPORTANTE ANNUNCIO UFFICIALE!
LIVE CNN
JRV
COLLEGAMENTO VIA SATELLITE
EDIZIONE STRAORDINARIA

COME?
PER QUALE MOTIVO DOVREI INDOSSARE QUESTO?
SE STIAMO PER FARE QUEL GENERE DI COSE, MI IMPEDIRÀ UN PO' I MOVIMENTI...
NON TI PIACE?
OH, BE'... DOPOTUTTO COPRE SOLO UNA MANO, E LE DITA RESTANO SCOPERTE...

ECCO... SE LO DESIDERI SUL SERIO... IO SAREI...
TU TUM TU TUM

OH, ECCOLO! È GIÀ ARRIVATO!
UH?!

SALVE, HOICHI!

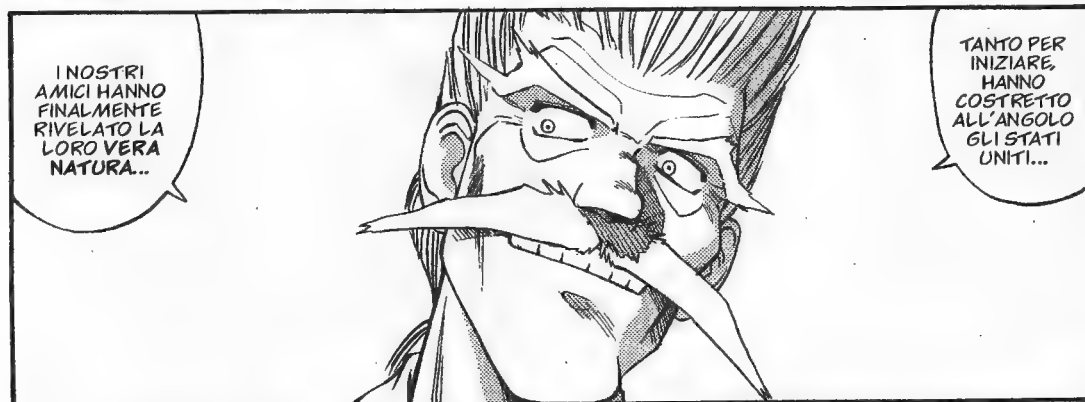
VEDO CHE STAI METTENDO A FRUTTO GLI ANNI MIGLIORI DELLA TUA GIOVENTÙ...
SONO CONTENTO PER TE...

NONNO?! MA CHE CI FAI TU...

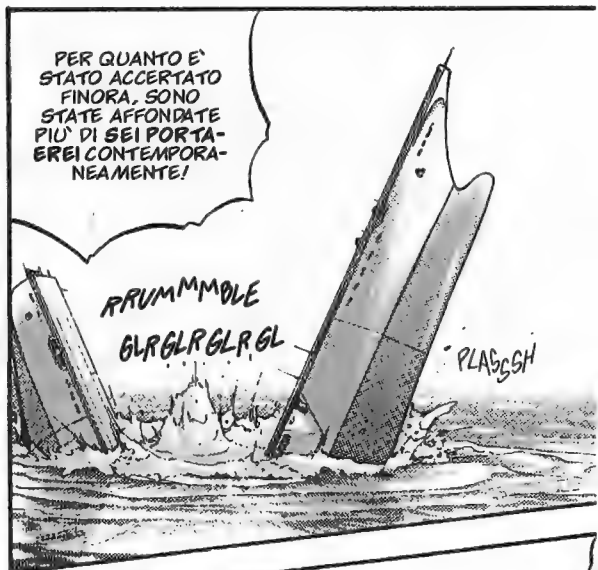
PER FAVORE, ISAKA, PROIETTALO!
LO SPETTACOLO È INIZIATO, NO? HO PENSATO DI VEDERLO ASSIEME A TE...

COS ...?
CERTO!

MA QUESTO È...

SONO LE IMMAGINI CHE LA TV STA TRASMETTENDO PROPRIO IN QUESTO MOMENTO...

COME POTETE VEDERE, LA **PORTAEREI GRAND CANYON** E' STATA SPACCATA IN DUE SENZA AVERE NEMMENO AVUTO IL TEMPO DI FAR DECOLLARE GLI AEREI!

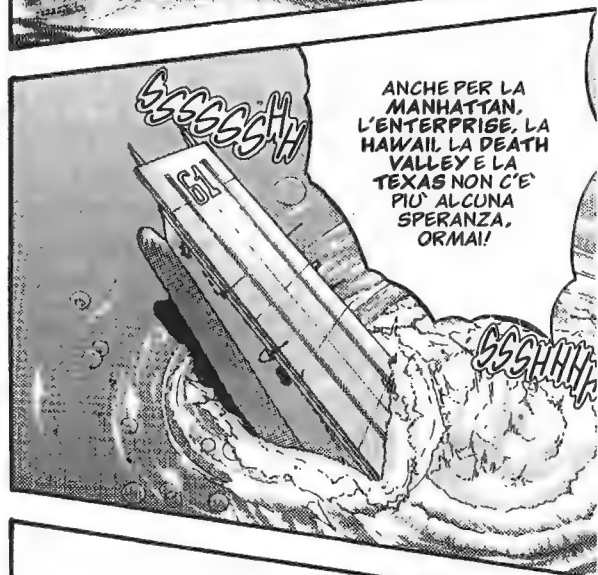
SECONDO QUANTO CI E' STATO COMUNICATO, L'ATTACCO E' STATO **FULMINEO!**

NON ABBIAMO ANCORA DATI SUL NUMERO DELLE VITTIME, MA SI TEME IL **PEGGIO!**

PER QUANTO E' STATO ACCERTATO FINORA, SONO STATE AFFONDATE PIU' DI **SEI PORTAEREI** CONTEMPORANEAMENTE!

RRUMMMBLE

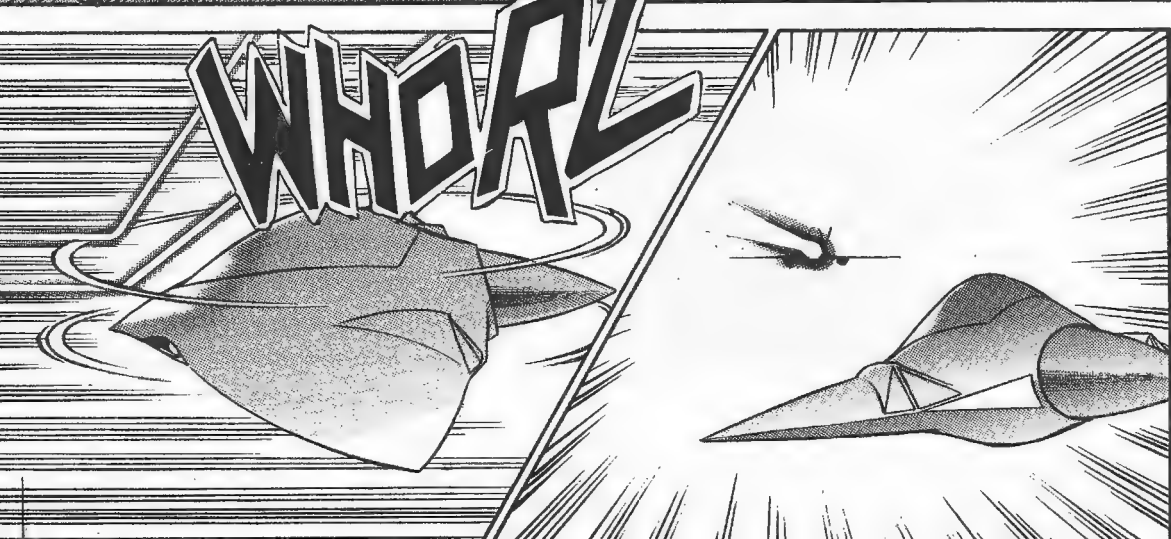
GLRGLRGLRGL

PLASSSH

SSSSSSHH

ANCHE PER LA **MANHATTAN, L'ENTERPRISE**, LA **HAWAII**, LA **DEATH VALLEY** E LA **TEXAS** NON C'E' PIU' ALCUNA SPERANZA, ORMAI!

SSSHHHH

DI FRONTE A UN ATTACCO DI SORPRESA SFERRATO **CONTEMPORANEAMENTE** AL BOMBARDAMENTO DEL PENTAGONO, IL GOVERNO AMERICANO NON HA SAPUTO **REAGIRE!**

MERD!
ZAP
WOOOSSHH
WHIRR
ZAZAP
ZWOPP
WHONN
WHORL

KRAKABOOM
N-NONNO... MA COSA SIGNIFICA QUESTO?!
L'ANGOLAZIONE DI QUESTA SCENA... SIGNIFICA CHE E' STATA RIPRESA DAGLI EXTRATERRESTRI..
GIÀ... PER DIMOSTRARCI LA DIFFERENZA DI FORZA TRA LORO E NOI, STANNO INTERVENENDO ANCHE NELLE TRASMISSIONI TELEVISIVE!
I LASER DEI JET TERRESTRI VENGONO DISTORTI E NON LI COLPISCONO!
NATURALE... GLI EXTRATERRESTRI SONO DOTATI DI CONTROLLO GRAVITAZIONALE E INERZIALE... DI FRONTE A QUESTO, QUALSIASI ARMA COMUNEMENTE USATA QUI SULLA TERRA HA L'EFFICACIA DEI PUGNI DI UN NEONATO CONTRO UNA PARETE DI GRANITO...
SPERO CHE ORA TUTTI SI RENDANO CONTO DI QUALE FOSSE IL MOTIVO PER CUI NON HANNO MAI CONCESSO A NOI TERRESTRI L'USO DI QUESTA TECNOLOGIA...
PSHOWWW
PSSHOWWSSH

THRAKOOM
ZAP
ZAP
ZAP
ZAP
KRAMM
KABOOM

CHE RAZZA DI SCHERZO È QUESTO?!
PROPRIO ORA CHE L'ENTUSIASMO PER L'INAUGURAZIONE È AL MASSIMO E CON LA SARACINESCA GIÀ APERTA...

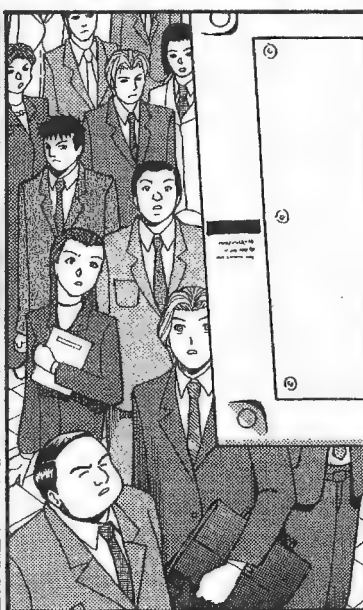
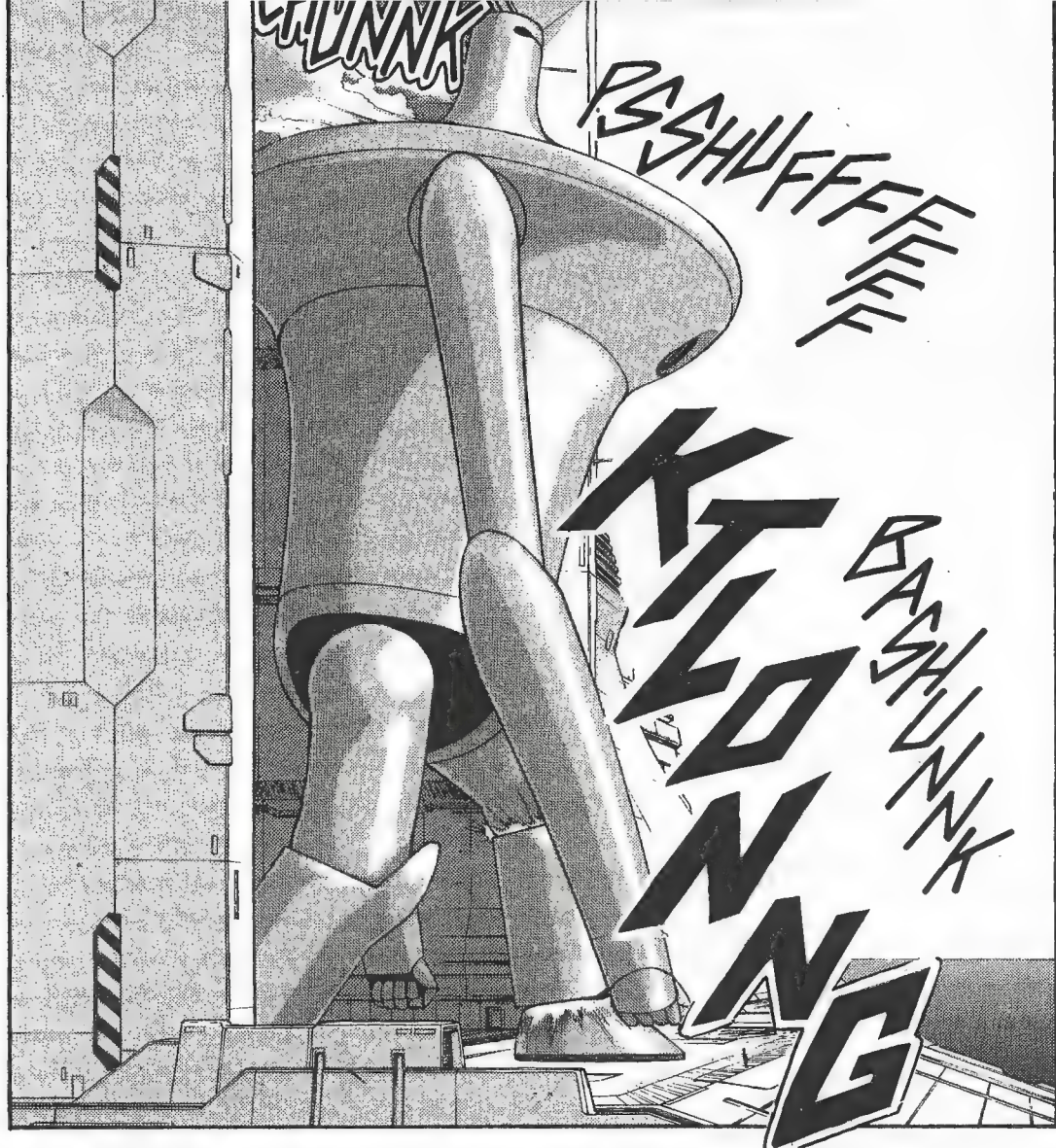
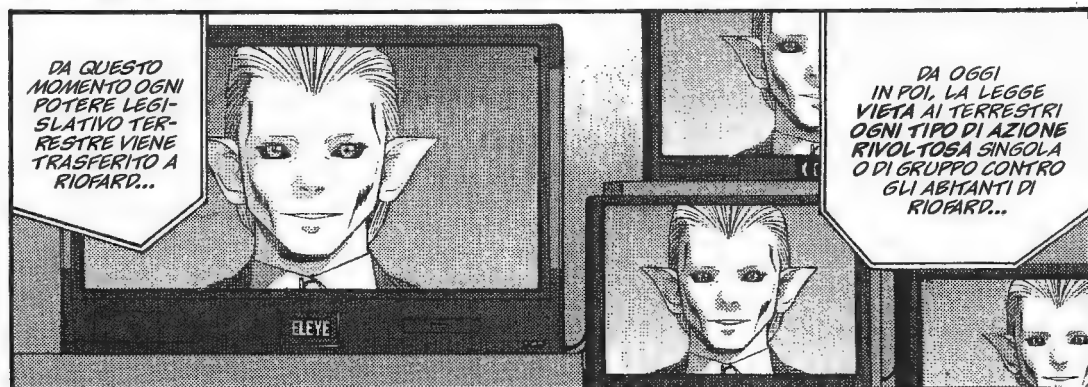
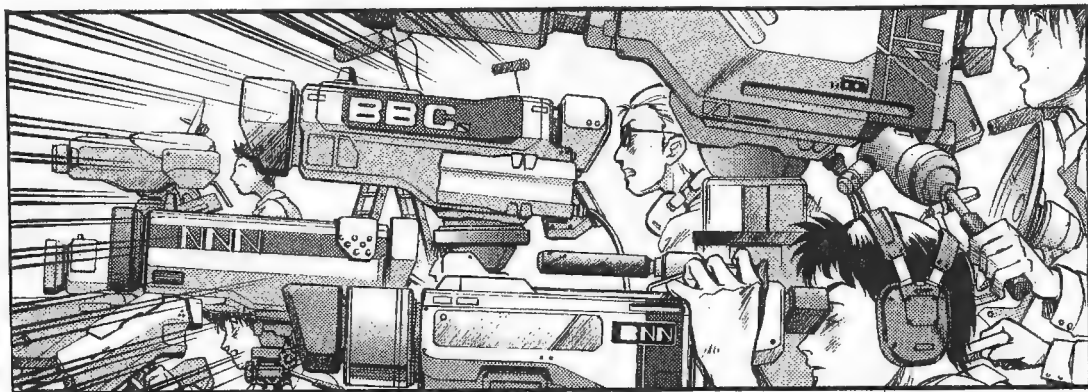
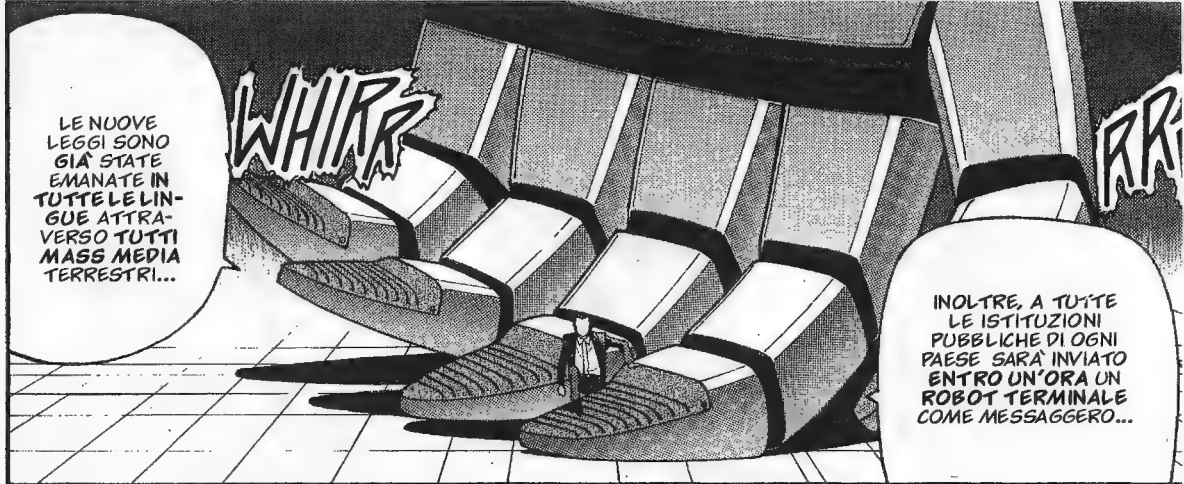
COLONNELLO! SEMBRA CHE LE ARMI DA FUOCO DEL CORPO DI GUARDIA DELLE NAZIONI UNITE SIANO STATE TUTTE MESSE FUORI USO CONTEMPORANEAMENTE!
COSA?!

BZZT
PER VIA DI QUELLA TRASMISSIONE QUI STA DILAGANDO IL CAOS! LA GENTE È NEL PANICO!
METTIMI SUBITO IN CONTATTO CON IL MINISTERO DEGLI ESTERI DI RIOFARD!
MA CHE ...?!

OH... L'AMBASCIATORE PLENIPOTENZIARIO DI RIOFARD...?
MA COME? IL SUO DISCORSO NON DOVEVA INIZIARE SUBITO DOPO LA CERIMONIA DELL'ARRIVO DEL PRIMO CARICO...?

COME AVETE VISTO, LE FORZE DI RIOFARD HANNO APPENA REPRESSO LA MILIZIA STATUNITENSE...
SIGNORE E SIGNORI...
KLANKLAN KLANKLAN
KLANKLAN KLANKLAN

WHUPPA WHUPPA
WHUPPA
DI FRONTE ALLA NOSTRA TECNOLOGIA GRAVITAZIONALE, LA POTENZA DI FUOCO TERRESTRE NON HA ALCUN SENSO...

SONO LE DIRETTIVE IMPARTITE DAI SUPERIORI! CONTINUA COSÌ!
SIAMO SICURI CHE POSSIAMO CAMBIARE IL PROGRAMMA?

...È NELLE NOSTRE MANI!
CIÒ CHE VOGLIO DIRE, IN SOSTANZA, È CHE IL DOMINIO DEI CIELI DEL PIANETA TERRA...

SONO QUI PER DICHIARARE LA TERRA SETTIMA COLONIA DEL PIANETA RIOFARD!

PSSHUFFFEEEFF

BASHUNNK

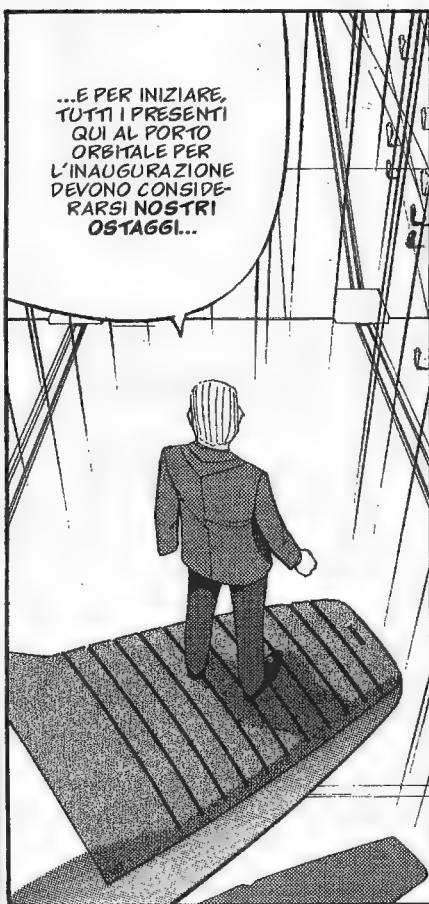
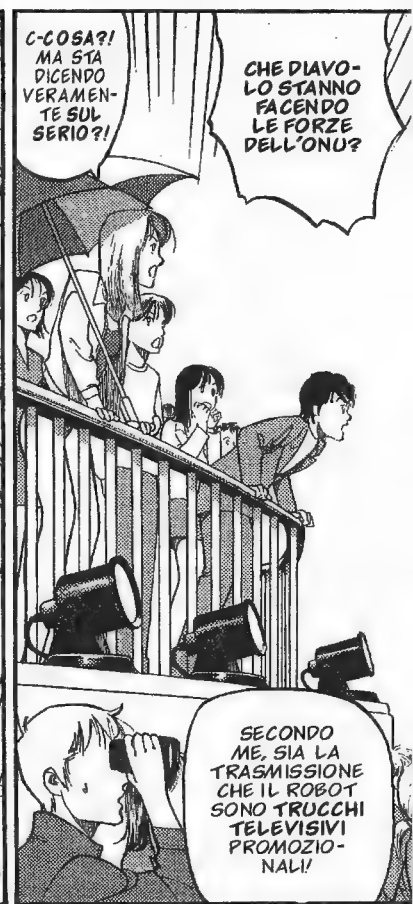
KLONNG

CHE DIAVOLO È QUELL'AFFARE?! LA TROVATA PUBBLICITARIA DI UNA CASA EDITRICE DI FUMETTI?!
QUELLO SAREBBE IL PRIMO CARICO?!
TELECAMERA! TELECAMERA!
QUALCUNO AVEVA PUNTATO SU "ROBOT GIGANTE" COME PRIMO CARICO?! A QUANTO LO PAGANO?!

KACHUNNK

BBC
CNN

DA QUESTO MOMENTO OGNI POTERE LEGISLATIVO TERRESTRE VIENE TRASFERITO A RIOFARD...
DA OGGI IN POI, LA LEGGE VIETA AI TERRESTRI OGNI TIPO DI AZIONE RIVOLTOSA SINGOLA O DI GRUPPO CONTRO GLI ABITANTI DI RIOFARD...
ELEYE

NON SARÀ POSSIBILE IN ALCUN MODO SFUGGIRE AL NOSTRO DOMINIO...
WHIRRR
...E PER INIZIARE, TUTTI I PRESENTI QUI AL PORTO ORBITALE PER L'INAUGURAZIONE DEVONO CONSIDE-RARSI NOSTRI OSTAGGI...
C-COSA?! MA STA DICENDO VERAMEN-TE SUL SERIO?!
CHE DIAVO-LO STANNO FACENDO LE FORZE DELL'ONU?
SECONDO ME, SIA LA TRASMISSIONE CHE IL ROBOT SONO TRUCCHI TELEVISIVI PROMOZIO-NALI!

ZZAP
WHAKK
KTHROOM
KRAMMM
BOOM

KA-POOOOOSSSSSH
SSSSS
HHHHH
SSHHHAFFFF

FINCHE' OGNI NAZIONE TERRESTRE NON SARA' DISARMATA, A NESSUNO DEI PRESENTI SARA' PERMESSO USCIRE DA QUI...

CHIUNQUE TENTERA' DI FUGGIRE SARA' ELIMINATO ASSIEME AL SUO VEICOLO NELLO STESSO MODO IN CUI E' STATA DISTRUTTA LA NAVE...

SOTTO IL DOMINIO DI RIOFARD, I TERRESTRI POTRANNO OTTENERE LA PROSPERITA'!

MA QUESTO AVVERRA' SOLO SE LA LORO UBBIDIENZA SARA' ASSOLUTA!

ZAP

THUMP
MA ALLORA... ANCHE LA PROFESSORESSA KIMBER È UNA NEMICA?
N-NON LO SO...
QUESTO SIGNIFICA CHE QUELLO CHE DICEVA KANO ERA...
FINORA CI HA SEMPRE INGANNATO!
CHE ROBA È?
NON SAREMO NEL LORO QUARTIER GENERALE, VERO?
CONTINUATE DA SOLI, PER FAVORE...
S-SCUSATE, RAGAZZI... IO... NON MI SENTO BENE...
SLAM
1-A
KLUNK
TAP TAP
ENTRERAI IN AZIONE SUBITO, VERO?!
NON TI SMENTISCI MAI, NONNO HOSUKE!

EHI, CAL-
MA... IO HO
PROGETTATO
E COSTRUI-
TO LE CON-
TROMISURE
ADATTE...
...MA SARAI
TU A FARNE
USO PER
TOGLIERE DI
MEZZO GLI
INVASORI!

COME
SAREBBE
IO?!
FORZA,
HOICHI!

DUNQUE,
TANTO
PER CO-
MINCIA-
RE...
...PROVA AD
ABBATTERE
QUELLO!
FLIP

UH?!

WWMMMM

WWMM

CHE DIAVOLO E'?!
E' UNO DEI ROBOT TERMINALI DI CUI PARLAVA QUEL TIZIO POCO FA...

COSA SIGNIFICA QUESTA STORIA?!
LA NOSTRA AMBASCIATA NON ME NE AVEVA PARLATO MINIMAMENTE!

NOI COMUNI CIVILI DI RIOFARD NON C'ENTRIAMO AFFATTO!
COME POSSO CONTINUARE A INTRATTENERE RAPPORTI CON I TERRESTRI DOPO UNA COSA DEL GENERE?!

VOGLIO UNA GARANZIA SUL LAVORO E SULLA MIA INCOLUMITÀ!
COSA SIGNIFICA CHE AVETE MANDATO UN ROBOT TERMINALE?! IO NON...
CHAK

IO...
TUUUU

SIGH...
PROFESSORESSA KIMBER?

RATTLE

TAP TAP

GANCHAN DEV'ESSERE ANDATO DIETRO L'EDIFICIO DISTACCATO!

SE STESSE FACENDO IL **PORCO** DURANTE UN'EMERGENZA COME QUESTA, NON GLIELA PERDONEREI **MAI!**

COSA..?!

SKRAPE

WWMMMMM

WHIN

WHIN

WHIN

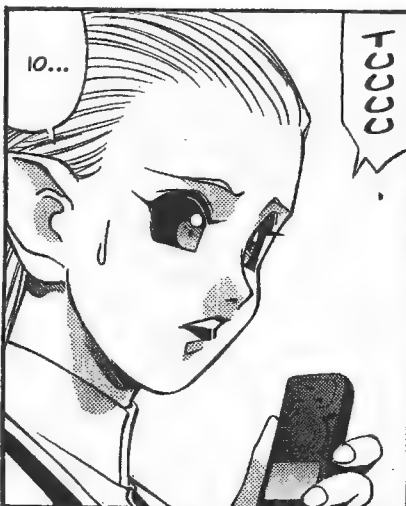
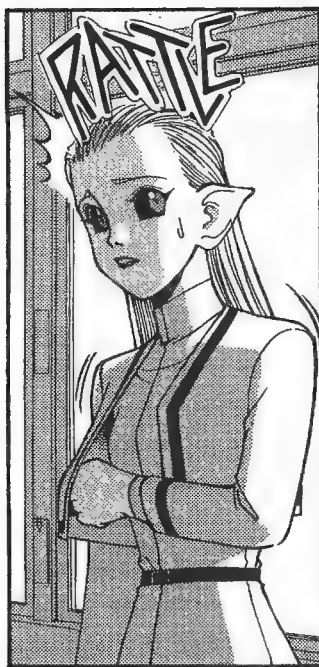
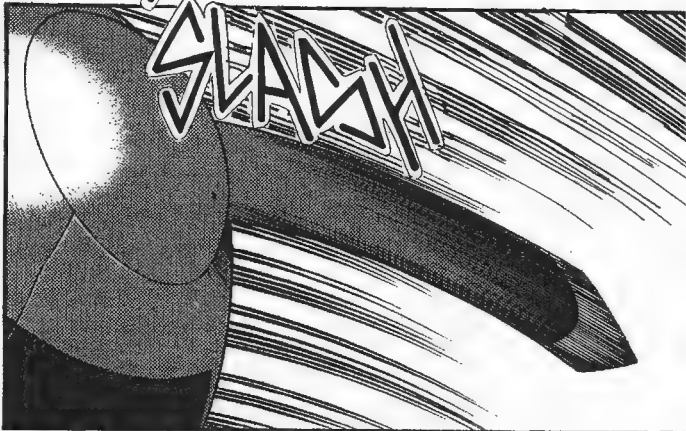
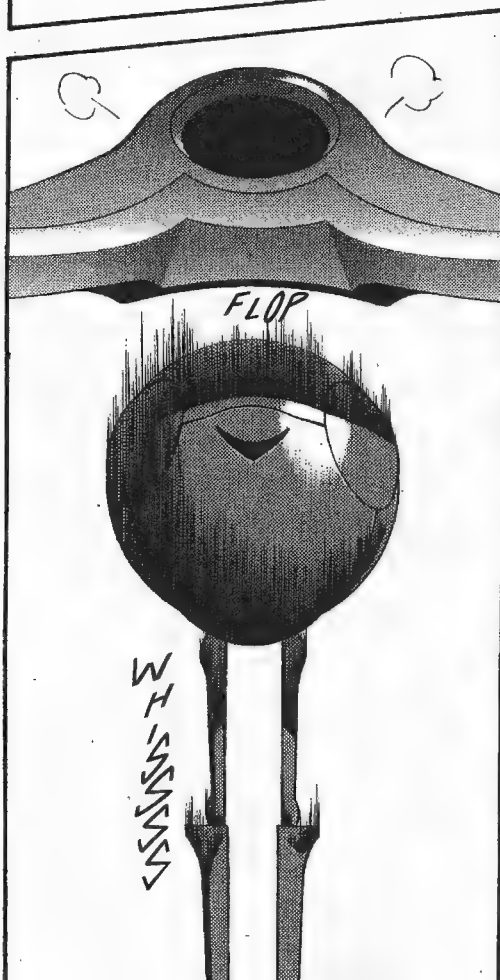
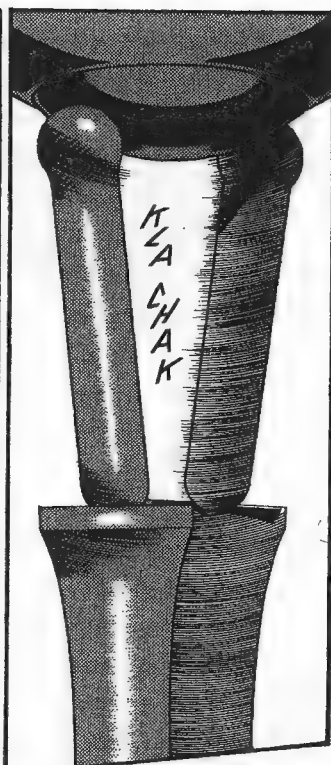
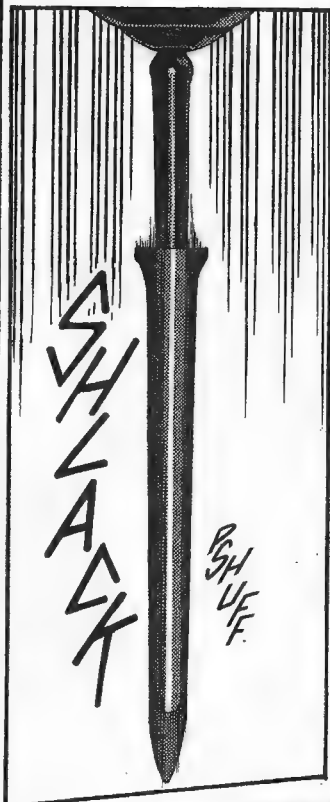
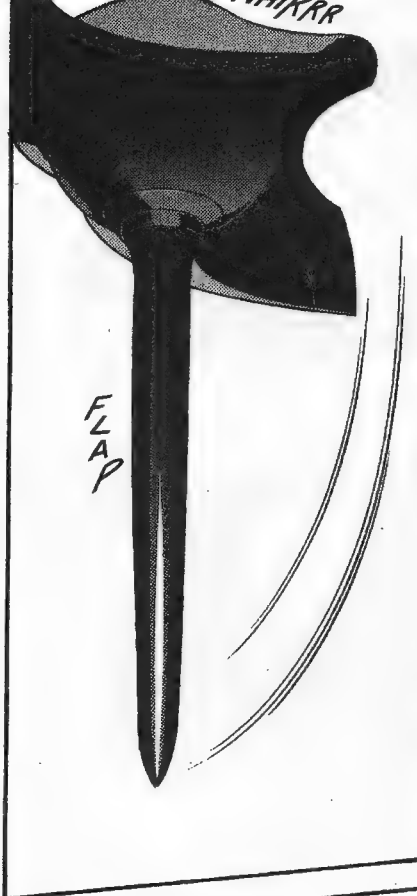
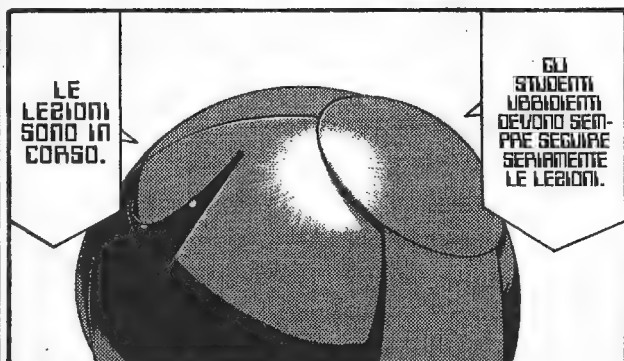
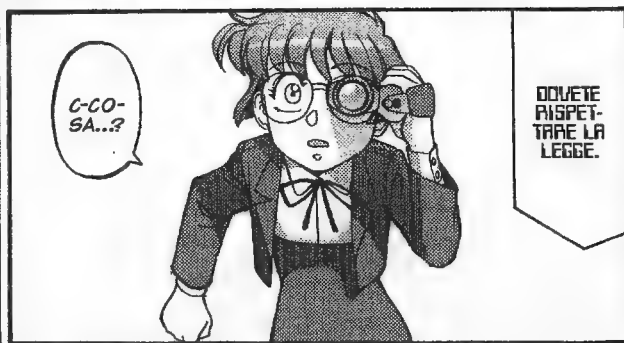
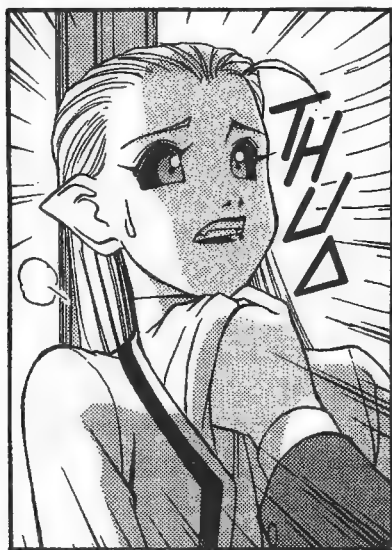
FLAP

SHLACK
PSHUFF

KLA CHAK

FLOP
WHISSSSS

KLANK
SHUMP

SLASH

...TER-
MINA-
LE?
U-UN
ROBOT...
WHIRRR
GLI
STUDENTI
UBBIDIENTI
DEVONO SEM-
PRE SEGUIRE
SERIAMENTE
LE LEZIONI.
LE
LEZIONI
SONO IN
CORSO.
DOVETE
RISPET-
TARE LA
LEGGE.
C-CO-
SA...?
ZITTA! LEI
E' UN MA-
LEDETTO
INVASO-
RE COME
TUTTI GLI
ALTRI!
P-PRO-
FESSOR
TANAKA...
M-MA CHE
LE PREN-
DE?!
THUD
CON CHE
FACCIA CI
HAI PRESO
IN GIRO FINO
A OGGI?!
KANO AVEVA
RAGIONE...

METTITI SUBITO IN CONTATTO CON IL TUO AMBASCIATORE E DIGLI DI LIBERARLO!
MIO FRATELLO MINORE SI TROVA NELLA BASE DEGLI ASCENSORI!
M-MA IO NON NE SO NULLA DI QUESTA STORIA!
E POI, ANCHE SE LO CHIEDESSE UN COMUNE CIVILE COME ME...
CONTINUI A FARE LA SCENA?!
THUMP
UHNF!
WWMMM
PKINN!
BE'... PIU' O MENO...
ALLORA QUESTA RAGAZZA E' UNA TUA PARENTE...
GIA'! POTRAI TRASFORMARTI IN UN EROE, COME QUELLI DEI CARTONI CHE GUARDAVI DEMPO FA!
QUESTO GUANTO CHE ISAKA MI HA DATO POCO FA SAREBBE UNA DELLE TUE ARMI SEGRETE, NONNO?

QUEL GUANTO È DOTATO DI UNA CAPACITÀ DI **RICONOSCIMENTO VOCALE** SUPERIORE A QUELLA UMANA, COSÌ POTRAI IMPARTIRGLI ORDINI ANCHE **SOTTOVOCE**, SE VUOI...

AH, SÌ?

E SE DICO **TRASFORMAZIONE** LUI COSA...?

FLASH

CANNON

C

GUNNER.S

SLASH

KATHUMP

COSA...
FSSSHHH
EXAXXION
EXAXXION
L'HO CHIAMATA GUNNER SUIT!
UNA BELLA TUTA DA COMBATTIMENTO È INDISPENSABILE PER DIVENTARE UN VERO EROE, NON TROVI?
COSA DIAVOLO È QUESTA?!

MA CHE DIAVOLO TI SALTA IN MENTE?!
I-INDISPEN-SABILE...?

CONTINUI A FARE LA SCENA?!
KKSHAKKK
MA... D-DICO SUL SERIO... NON C'ENTRO CON LE DECI-SIONI GOVER-NATIVE...
AVANTI... FA' LIBERARE IMMEDIATA-MENTE MIO FRATELLO MINORE!

LA LEGGE PREVEDE LA PENA CAPITALE IMMEDIATA PER CHIUNQUE VENGA COLTO IN FLAGRANTE MENTRE COMMETTE ATTI VIOLENTI CON-TRO UN ABITANTE DI RIOFARD.
COS...?!
FLIP

EXAXXION - CONTINUA

LEZIONE N° 8

LETTERING

SIGNIFICATO E TECNICA

COSA FAI, CRISTINA, STAI ROVINANDO LE TUE TAVOLE?

STO CERCANDO DI SCRIVERE I DIALOGHI DENTRO I BALLOON ... MA NON E' FACILE ...

PENSO SIA IL MOMENTO PER ...

ANCHE SE, COME DICE MC CLOUD, LE PAROLE NON SERVONO PER IDENTIFICARE IL LINGUAGGIO DEI FUMETTI, E' SICURO CHE, ALMENO NELL'ACCEZIONE ITALIANA ...

... LA PAROLA FUMETTO SIA STRETTAMENTE LEGATA A QUELLA STRANA NUVOLA DI FUMO CHE ESCE DALLA BOCCA DEI PERSONAGGI.

VUOI DIRE CHE MI DEVO ASSORBIRE UN ALTRO CAPITOLO DI STORIA DEL FUMETTO?

INGRATA!

SI FA COINCIDERE LA NASCITA DEL FUMETTO CON L'APPARIZIONE SUI QUOTIDIANI AMERICANI NEL 1886 DEL PERSONAGGIO YELLOW KID.

NON MI PIACCIONO I ROSPI SAPIENTI

di Davide Toffolo

IL BAMBINO NON PARLAVA CON I BALLOON, MA ATTRAVERSO LE SCRITTE VISUALIZZATE SULLA SUA MAGLIA GIALLA.

M M

MMM

MM

CHE COSA MI HAI FATTO?

PARLAVANO INVECE CON I BALLOON GLI ANIMALI CHE POPOLAVANO LE SPLENDIDE TAVOLE DI OUTCOULT, CHE RACCONTAVANO LA VITA DI FINE SECOLO A NEW YORK!

MM

MM

MM

MM

FAMMI PARLARE!

CI E' VOLUTO DEL TEMPO PERCHE' I BALLOON, GLI SPAZI VIRTUALI ALL'INTERNO DEI QUALI I PERSONAGGI PENSANO E PARLANO, SI CODIFICASSERO PER COME OGGI LI VEDIAMO ...

L'HAI VOLUTO TU!!!

MALEDETTO ROSPO NON TI PERMETTERE MAI PIU' DI FARMI PARLARE CON IL ~~CULO~~ IO ... IO TI ...

COSÌ MI PIACI, PUZZOLA!

ECCO, PIU' CHIARO DI OGNI SPIEGAZIONE, COME IL LETTERING VISUALIZZI NON SOLO IL VALORE LETTERARIO DELLE PAROLE, MA ANCHE ALTRI ATTRIBUTI, QUALI, IN QUESTO CASO, IL TONO O IL VOLUME DELLA VOCE DEL PERSONAGGIO.

I libri a fumetti di Davide Toffolo (Piera degli spiriti e Animali), pubblicati dalla Kappa Edizioni, possono essere richiesti presso Star Shop Distribuzione (tel. 075/6919931).

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
IL RITORNO DI SAYURI

INDUSTRIE KAMATA
BENE, SAYURI... OGGI REGOLEREMO DEFINITIVAMENTE I CONTI...
KT
CLANK
CLANK
UH?!

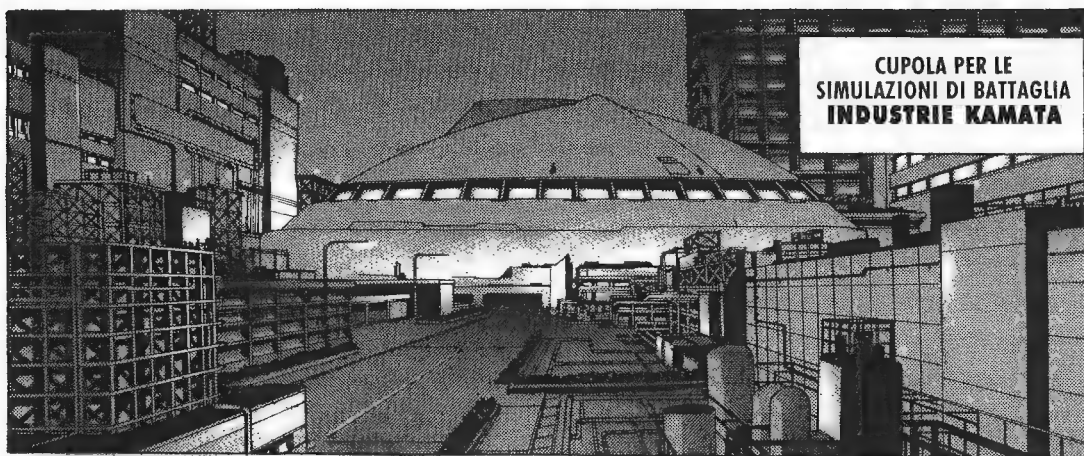
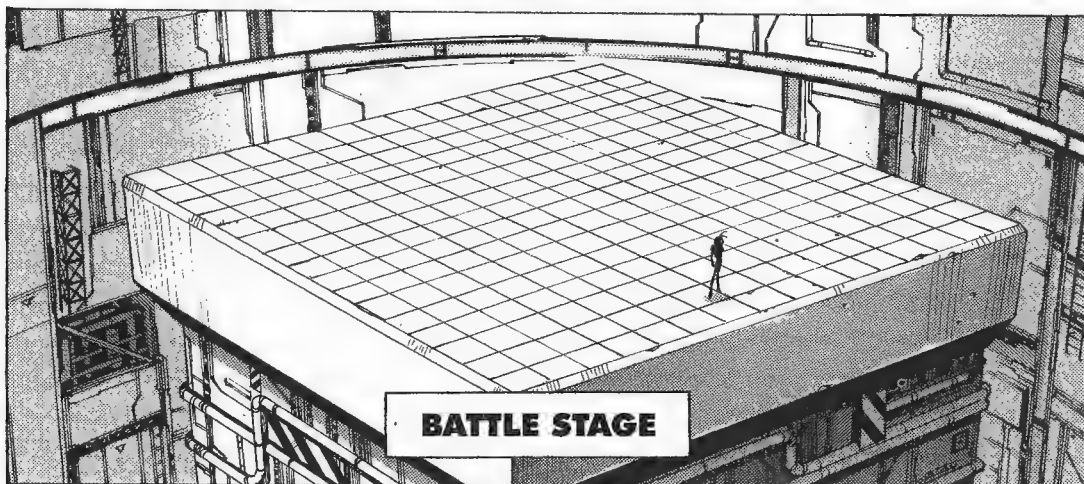
AVVISO ALL'INCURSORE!
SONO SAYAKA KATANANO, LA MIGLIORE SCIENZIATA DELLE INDUSTRIE KAMATA!
SUPPONGO CHE TU SIA QUI PER DISTRUGGERE SAYURI...
...MA I ROBOT DA ME COSTRUITI SONO NETTAMENTE SUPERIORI A LEI!
NON MONTARTI LA TESTA SOLO PERCHE` SEI RIUSCITO A DISTRUGGERE I ROBOT SCADENTI PRODOTTI DALLE INDUSTRIE KURAHASHI!
I MIEI SONO I MIGLIORI DEL GIAPPONE... ANZI, DI TUTTO IL MONDO!

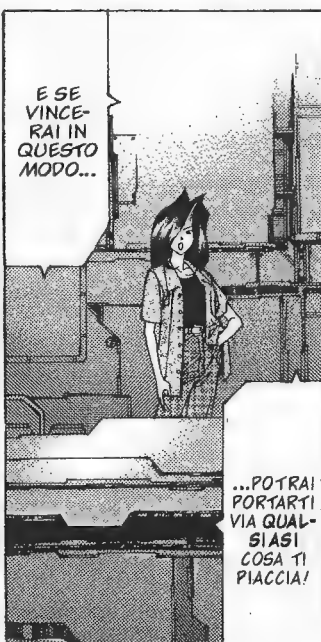
MA GUARDA... QUESTA **SÌ** CHE È UNA **NOVITÀ** PER ME...

GUARDA CHE MOLTI DEI ROBOT DELLE INDUSTRIE KURAHASHI LI HO **PROGETTATI IO!**
CHI HA DECRETATO CHE I **TUOI** SONO I MIGLIORI DEL MONDO?!
OH... SEI ANCORA **VIVO?**

D'ACCORDO! PER INIZIARE, COMBATTERÒ CONTRO I TUOI ROBOT!

PERÒ SUBITO DOPO DOVRÒ OCCUPARMI DI QUELLA SAYURI!

CREDO CHE NON NE AVRAI L'OCCASIONE...
...DATO CHE FRA POCO SARAI RIDOTTA A PEZZI!

CUPOLA PER LE
SIMULAZIONI DI BATTAGLIA
INDUSTRIE KAMATA

BATTLE STAGE

IL REGOLAMENTO E' SEMPLICE... SE SCONFIGGERAI TUTTI E DODICI I ROBOT CHE ARRIVERANNO ORA, SARAI LA VINCITRICE!

E SE VINCERAI IN QUESTO MODO...
...POTRAI PORTARTI VIA QUALSIASI COSA TI PIACCIA!

VOGLIO SOLO BATTERMI CON SAYURI!

SECURITY CONTROL CENTER
TERZO PIANO SOTTERRANEO
DELLE INDUSTRIE KAMATA
REGISTRATE TUTTI I DATI RELATIVI AL MODUS OPERANDI DI COMBATTIMENTO DELL'INCURSORE!
BENE!
PSSH
ALLORA, SAKAZAKI? COM'E' ANDATA CON L'INCURSORE?
CO-SA?!
IN QUESTO MOMENTO SI TROVA NELLA CUPOLA PER SIMULAZIONI DI BATTAGLIA!
HA ACCETTATO LA SFIDA PER IL TORNEO A ELIMINAZIONE LANCIATA DA SAYAKA E I SUOI UOMINI...

HO PENSATO CHE POTESSE TRATTARSI DI UN ROBOT CREATO ESCLUSIVAMENTE PER IL COMBATTIMENTO...
HO CREDUTO CHE OFFRENDOGLI L'OCCASIONE DI COMBATTERE, CI CASCASSE E ACCETTASSE LA SFIDA...

COSÌ POTREMO GUADAGNARE UN PO' DI TEMPO...
A PROPOSITO, SAYURI QUANDO POTRÀ ESSERE RIATTIVATA?
FRA CIRCA UN'ORA!

BENE... DI QUANTO RISULTERANNO AUMENTATI I SUOI POTERI?
LE NUOVE ARMI DI CUI L'AVETE DOTATA SONO MICIDIALI?
UH?

VERAMENTE NON HO PREPARATO NULLA DI NUOVO... HO SOLO RIPARATO LE PARTI DANNEGGIATE...
AH, CAPISCO...
Jeffry
Shun
Lion
Akira

...

COME PENSI DI CAVARTE-LA, ORA?!
COME SAREBBE A DIRE?!

QUI L'UNICO MATTO SEI TU! TU! MATTO!
SCAC-CO MAT-TO!
TAK

MA COSA C'EN-TRA?!
TO-MATO? OH, IO ADORO QUESTA SALSA...

NON M'IM-PORTA DELLA PORTA!
OH, C'EN-TRA SÌ... GUARDI CHE POR-TA LARGA!
E PIAN-TALA DI CONFON-DERMI!

BE'... QUESTO E' VERO...
SAYURI E' RIUSCITA A MALAPENA A SCAMBIARE QUALCHE COLPO CON L'AVVERSA-RIO NONO-STANTE FOS-SE IN COPPIA CON SALLY!

COME SAREBBE A DIRE QUESTO È VERO?!
SIGNIFICA CHE CHE ANCHE SE SI RIPRENDESSE, SAYURI NON POTREBBE COMPETERE CON QUEL ROBOT?!
BE'... SOLO SE RIMARRÀ ALLO STESSO LIVELLO DI PRIMA...

UH?!

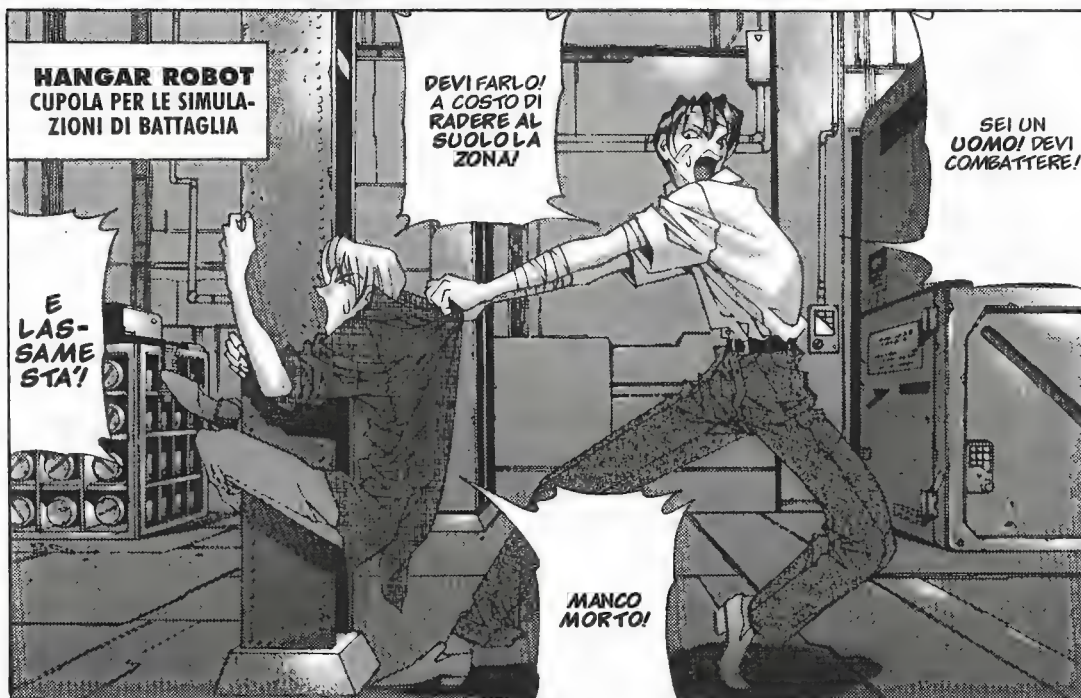
AH, TI HO BECCATO, SAKAZAKI! STAI FACENDO LA SCENA...
...MENTRE IN REALTÀ LE HAI APPLICATO QUALCHE NUOVA ARMA!
COME?

MA PER CHI MI HA PRESO? IO NON SONO UN VIGLIACCO!
N-NON CI VOGLIO CREDERE... SUL SERIO NON LE HAI FATTO NULLA?

LO GIURO! NON LE HO AUMENTATO LA POTENZA E TANTO MENO APPLICATO DEGLI ASSURDI TRUCCHI!
D-DAVVERO?
DAVVERO!

È LA NOSTRA FINE... N-NON CI RESTA CHE STRAPPARCI I CAPELLI...
OH, NON LEI, CAPO... È CALVO!

ZOOOOOOOO!
KO! YOU LOSE!
FINORA HA ABBATTUTO DIECI DEI NOSTRI ROBOT CON UNA MEDIA DI 3,2 SECONDI PER OGNUNO...
MA PERCHE?!
TUMP
I MIEI ROBOT SONO STATI DISTRUTTI CON TROPPA FACILITÀ...
ERA MEGLIO FARE USO ANCHE DEL COMBO VOLANTE...
SPERO CHE FINORA ABBIANO SCHERZATO... NON HANNO RESISTENZA...
PASSIAMO AL PROSSIMO! AVANTI!

NUN VOJO MORI'!
NUN VOJO! NUN ME VA DE COMBATTE CO' QUELLA!

HANGAR ROBOT
CUPOLA PER LE SIMULAZIONI DI BATTAGLIA
SEI UN UOMO! DEVI COMBATTERE!
DEVI FARLO! A COSTO DI RADERE AL SUOLO LA ZONA!
E LASSAME STA'!
MANCO MORTO!

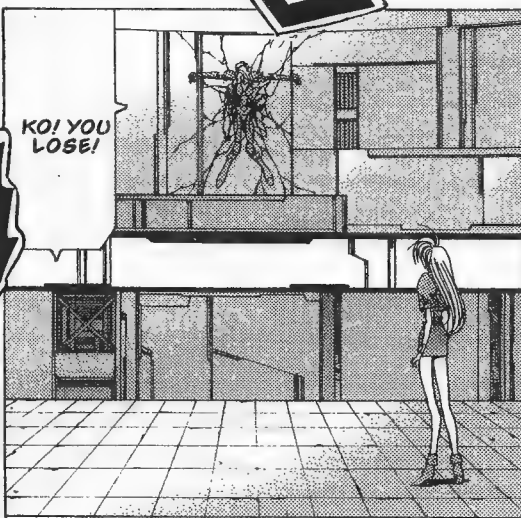
MA-STER!
A VOLTE UN UOMO DEVE COMBATTERE PUR SAPENDO DI NON AVERE ALCUNA POSSIBILITÀ DI VINCERE...
NNGH!
SCAPPA OGGI PE' SARVA' ER CULO DOMANI!
IO LA PENSO COSÌ! E LASSAME!

SARO' IOW AD ABBATTERE L'INCURSOREY!
OH, SALLY... SEI TU? MA QUELLA È LA TUTA POTENZIATA CHE HO COSTRUITO NELL'ULTIMA MEZZ'ORA...
COMUNQUE È PERFETTA, SAI?
IO ME LA SVIGNO...
CON LA TUTA CHE MI HAI PREPARATOW...
...ABBATTERE L'INCURSOREY SARÀ UN GIOCO DA BAMBOCCI!
SI DICE DA BAMBINI... COMUNQUE, VA', SALLY!
TI BASTERANNO TRENTA SECONDI PER METTERE KAPPA O QUELLA MALEDETTA!

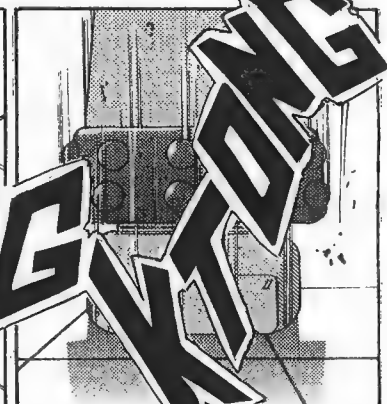
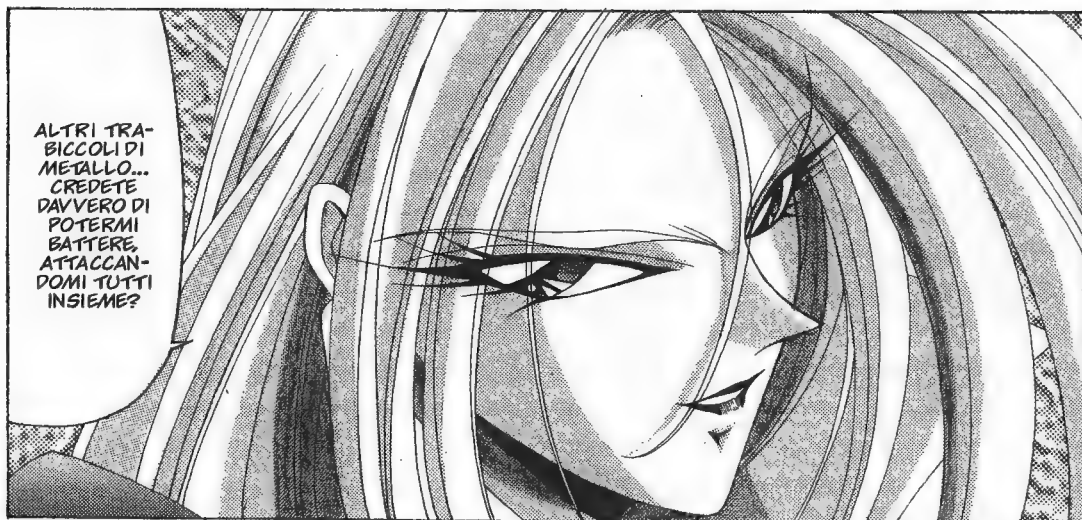
WHAM

11° INCONTRO
TRENTA SECONDI DALL'INIZIO

KO! YOU LOSE!

...

QUELLA TUTA RALLENTA DI PARECCHIO I TUOI MOVIMENTI RISPETTO AL NOSTRO PRECEDENTE INCONTRO...

NON DOVRESTI RICORRERE A CERTI TRUCCHI!

A TUTTI I ROBOT DELLE SEZIONI SEI, SETTE E OTTO! FATE FUORI QUELLA PRESUNTUOSA!
ECCOCI QUA!
CHUNK
KLANG
KTONG
LA NOSTRA SAYURI NON SARÀ COSTRETTA A SCENDERE IN CAMPO PER ABBATTERE UNA COME TE!
SAREMO NOI A MANDARTI ALL'INFERNO!

ALTRI TRABICCOLI DI METALLO... CREDETE DAVVERO DI POTERMI BATTERE, ATTACCANDOMI TUTTI INSIEME?

UN ROTTAME NON AUMENTA IL SUO VALORE, ANCHE SE AGISCE ASSIEME AD ALTRI ROTTAMI!
COSA?!

TI CHIUDEREMO QUEL BECCO!
AL LAVORO, RAGAZZI! FACCIAMOLE ASSAGGIARE IL JET STREAM ATTACK!

KRABOOM
PIANTIAMOLA DI PARLARE, CRIBBIO!
I-IL COSA?! IO NON NE SO NIENTE!
DOVRESTI GUARDARE PIÙ CARTONI ANIMATI!
ECCO... CI DISTRUGGERÀ IN UNA VIGNETTA!

DISTRUTTI ANCHE LORO!
MA QUELLA È UN MOSTRO!
NON HANNO RESISTITO NEMMENO TRENTA MINUTI?

COSA FACCIAMO, SAKAZAKI?!
SE CONTINUA COSÌ...

PERCHÉ AGITARSI? SCHIACCIAMO UN PISOLINO, PIUTTOSTO...
IO SCHIACCIO TE, ALTRO CHE PISOLINO!

NON SI PREOCCUPI! SAYURI È GIÀ STATA ATTIVATA...
...E I PREPARATIVI PER AFFRONTARE IL COMBATTIMENTO SONO TERMINATI!

MA TU... POCO FA HAI DETTO CHE OCCORREVA UN'ALTRA ORA!
HO PENSATO CHE DICENDO COSÌ, GLI ALTRI AVREBBERO COMBATTUTO METTENDOCELA TUTTA!

T-TU... HAI USATO I TUOI AMICI COME ESCA PER RACCOGLIERE DATI...?
GRAZIE A LORO HO POTUTO RACCOGLIERE E ANALIZZARE TUTTI I DATI SUL ROBOT NEMICO IN UNA BATTAGLIA REALE!
È MOSTRUOSO...

RRUUMBLE

N-NON SAREBBE DOVUTA FINIRE COSÌ...

SA-YURI... DOVE SEI?

OH, BE'... CONTINUANDO A DISTRUGGE-RE TUTTO QUI INTORNO, PRIMA O POI SI FARÀ VEDERE...

UH?!
WRAKAKAKA

KAKAKA
THOOOM

SEI ARRI-
VATA UN PO'
TARDI, CARA
SAYURI...
FINALMENTE
TI SEI FATTA
VIVA...

MA PER-
CHE` ME
TOCCANO
TUTTE A
ME...?

NON SONO
VENUTA PER
DISCUTERE
CON TE...
COSA
SPERI DI
OTTENERE
FACENDO
UNA COSA
DEL GENE-
RE?!

VOGLIO SOLO REGOLARE I CONTI PER QUELLO CHE HAI FATTO L'ALTRA VOLTA!
SWISH
ZZAN
SLASH
SLASH
UH!

UCH!

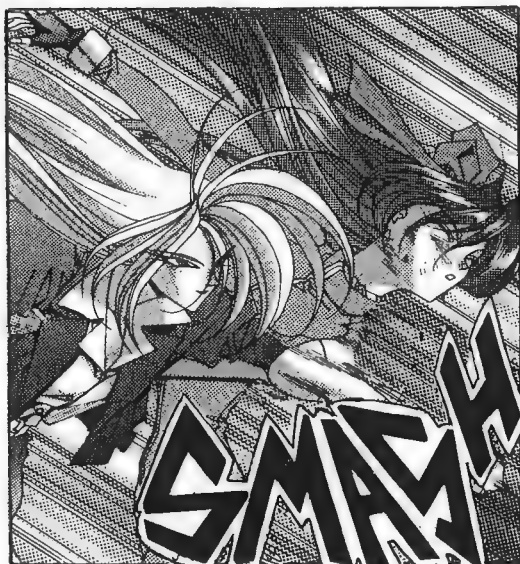
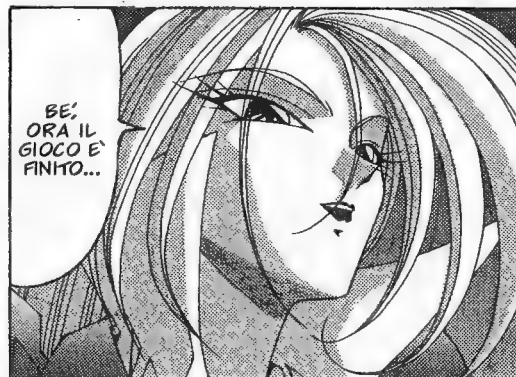
MI SEMBRA DI AVERTI GIÀ DETTO CHE I TUOI ATTACCHI SONO MO-NOTONI!

WHAM

SWING

SMASH

THROOM
NON CE LA FARÀ MAI!
ACCI-DENTI!
COME PUOI ESSERE COSÌ RILASSATO?!
BUONO, QUESTO TÈ...
COME IMMAGINAVO...
SIP SIP
DAL PUNTO DI VISTA DELLA POTENZA, DELLA MOBILITÀ E DELLA VELOCITÀ, L'ANDROIDE NEMICO È NETTAMENTE SUPERIORE A SAYURI...
PERCIÒ NON C'È ALCUN BISOGNO DI AGITARSI TANTO...
GRAZIE A TUTTI I DATI RACCOLTI, SONO RIUSCITO A CAPIRE I LIMITI DEL ROBOT NEMICO...
NIENTE DEL GENERE!
HAI... HAI COSTRUITO UN NUOVO ROBOT DA COMBATTIMENTO... DIMMI DI SÌ...
S-SENTI, SAKAZAKI... SE HAI CAPITO TUTTO FINO A QUESTO PUNTO, LA TUA SNERVANTE COMPOSTEZZA SIGNIFICA CHE HAI QUALCHE STRATAGEMMA IN MENTE, VERO?

SEMPLICEMENTE, DATO CHE SAYURI HA SUBITO DANNI SUPERIORI A QUELLI ACCETTABILI...
...POTRÀ METTERE IN MOSTRA LE SUE VERE CAPACITÀ GRAZIE ALLA DISATTIVAZIONE DELLA SICURA INCORPORATA NELL'AI!*
V-VERE CAPACITÀ?
GIÀ... POTRÀ DIVENTARE SUPER SAYURICHAN!
SUPER SAYURICHAN?!
* INTELLIGENZA ARTIFICIALE
E QUESTA COME LE È VENUTA?
VUOI DIRE CHE I SUOI CAPELLI DIVENTERANNO BIONDI, LE SI DRIZZERANNO IN TESTA, IL SUO SGUARDO SI FARÀ TRUCE E LANCERÀ ONDE D'ENERGIA CON LE MANI?!
WHASH
SMASH

CALM BREAKER - CONTINUA

Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima

CREDERE PER CREDERE

WROOOOOOOMMM

SOGH
QUESTI SGUARDI SONO LA FONTE DELLA MIA ENERGIA...
ECCOLI... LI SENTO...

EPPU-RE NON SO PERCHÈ...
...MA SENTO UN VUOTO NEL MIO CUORE...
FIUUU
DA QUAN-DO SONO INIZIATE LE VACANZE ESTIVE...
...QUELLA NON SI FA PIU' VEDE-RE...
MI HA DAVVERO DELUSO!
AVANTI, BELLDANDY! TIRA FUORI IL TUO MUSO!
HHMMMMMM
UH?
MA CHE DIAVO-LO...?

OH!

UH?!

QUAL-COSA DEL GENERE E' ACCADUTO ANCHE QUALCHE TEMPO FA...
TIENI DURO, SA-YOKO... CALMA... SONO PERFETTA-MENTE SANA DI MENTE...
N-NON FARLO... NON SVENIRE ORA...
TIP
EHM...
S-SA-YOKO?
EP-PURE... L'HO VI-STA CON I MIEI OCCHI...

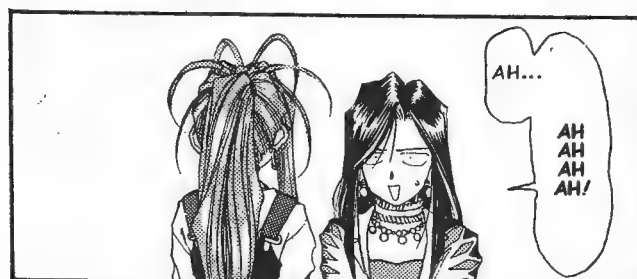
AH AH AH! HO CAPITO!
RATTLE
UH?!
TU SEI UNA MAGA, VERO?!
WHIP
COSA?!
DAI, AMMETTILO! SEI UNA PRINCIPESSA PROVENIENTE DA UN MONDO MAGICO, VENUTA FIN QUI A CAVALLO DI UNA SCOPA!
ANZI, NO... FORSE UN EXTRATERRESTRE TI HA DONATO DEI POTERI CON QUALCHE STRANA FORMULA MAGICA, E COSÌ HAI DEBUTTATO COME CANTANTE!
O FORSE...
...SEI IN COMPETIZIONE CON QUALCHE TUA COLLEGA MAGA PER CONQUISTARE IL TRONO DI REGINA DEL MONDO DELLE STREGHE?!

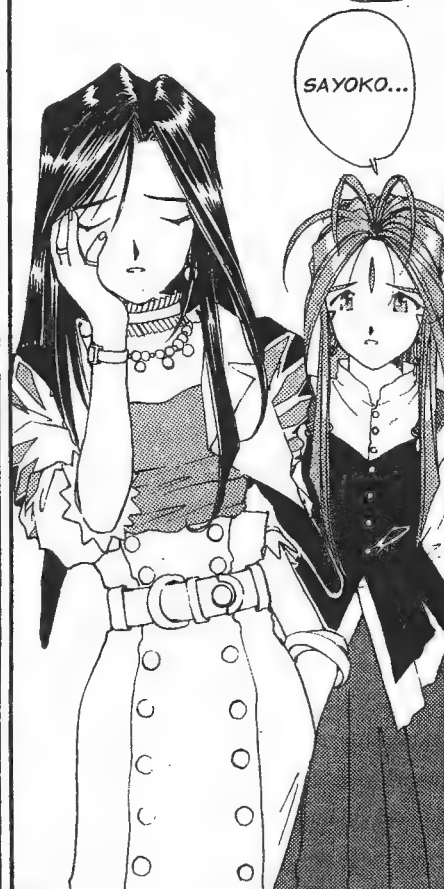
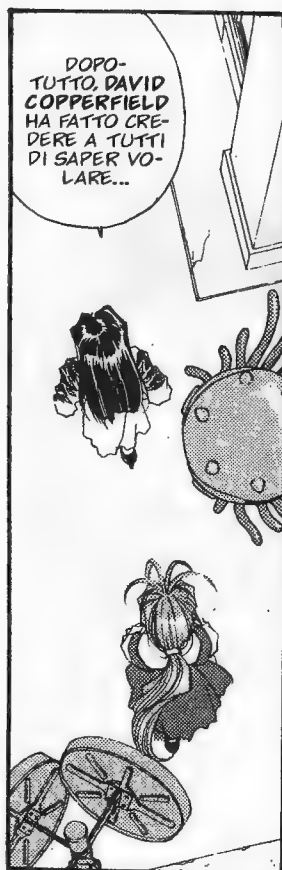
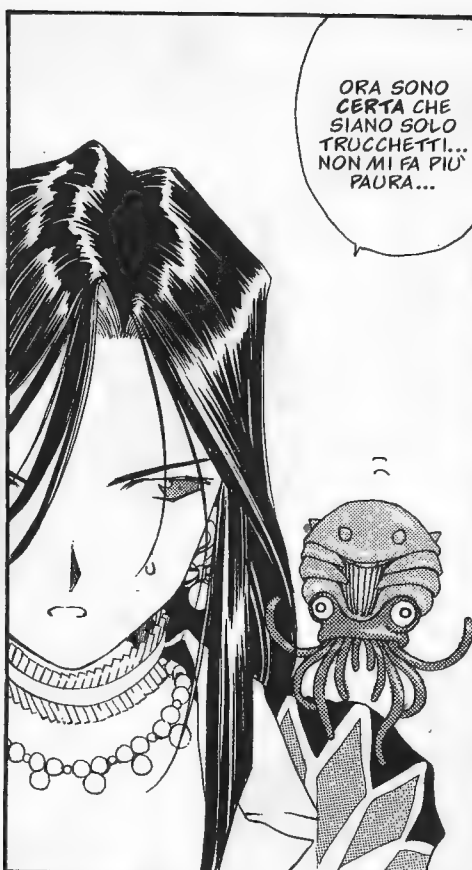
QUESTO E' IL TUO DESTINO DI STREGA! QUESTA E' L'INQUISIZIONE SPAGNOLA!
COMUNQUE SIA, ORA CHE IL TUO SEGRETO E' STATO SCOPERTO, NON POTRAI PIU' RIMANERE NEL MONDO DEGLI UMANI!

HAI SEMPLICEMENTE USATO UN TRUCCO DA ILLUSIONISTA... PUAH...

MI VERGOGNO PER AVER COMPLETAMENTE PERSO LA CALMA, ANCHE SE PER UN SOLO ATTIMO...

...
V-VERAMENTE IO SONO UNA DEA...

AH...
AH AH AH AH!

SAYOKO...

COME OSI DEFINIRTI UNA DEA?

DOPO-TUTTO, DAVID COPPERFIELD HA FATTO CREDERE A TUTTI DI SAPER VOLARE...

ORA SONO CERTA CHE SIANO SOLO TRUCCHETTI... NON MI FA PIÙ PAURA...

SAYOKO! SULLA TUA SPALLA!

ORMAI NON CI CASCO PIÙ!
CHE C'È?! IO NON VEDO PROPRIO NULLA!

...QUELLO ERA...

MA...
SE CREDI DI POTERMI SPAVENTARE CON SCHERZI DEL GENERE, STAI COMMETTENDO UN GROSSO ERRORE!

CHE IDIOZIA... SE LE DIVINITÀ ANDASSERO A SPASSO FRA LA GENTE...
...IL MONDO AVREBBE MOLTI MENO PROBLEMI...
C'È QUALCUNO IN DIFFICOLTÀ? HOP! E IL MIRACOLO È...
...FAT...
..TO...

EHM...

OH...
S-SAL-VE!
QUESTO E' IL MAGIC SHOW DI URD!
GIÀ! EH EH!

BLINK

VUOI UN CONSI-GLIO...?
SMETTILA DI GIOCARE ALLA STREGA, ALLA TUA ETÀ!

...
EHI!
COSA SIGNIFICA ALLA TUA ETÀ?!

SQUIRT!
COSA?!
SAYO-KO TI HA VISTO?
LO CREDO BENE! DOPO TUTTO QUELLO CHE E' SUCCESSO L'ULTIMA VOLTA...
GIÀ, ANCHE SE NON SEMBRAVA CREDERCI AFFATTO...
BE', MENO MALE CHE NON HA FATTO TROPPO CHIASSO...
SÌ, MA C'È UNA COSA CHE NON RIESCE A LASCIARMI INDIFFERENTE...

OH...
SCUSATEMI!

NON E' CHE AVETE VISTO QUALCOSA DI STRANO, DA QUESTE PARTI?
SE NON L'ACCHIAPPO SUBITO, POTREBBE ESSERE UN GUAIO!

QUALCOSA DI STRANO?
GIÀ...
È FATTO PIÙ O MENO COSÌ!
OH...
QUELLA COSA...
L'HAI VISTO?!
POCO FA SULLA SPALLA DI SAYOKO...
COSA?!!

SIGH...
URD...
C-COSA SIGNIFICA QUELLO SGUARDO?!
OH, URD...
SI È TRATTATO DI UN INCIDENTE!
INSOMMA, DOVEVA ARRIVARMI UN UOVO D'ANGELO...
...E INVECE MI SONO TROVATA CON UN UOVO DI DEMONE DELLE TENEBRE!
COSA?!
UN DEMONE DELLE TENEBRE?!

E CHE DIAVOLO E?

...PRIVANDOLI DELLA LORO FEDE E DI TUTTO CIÒ IN CUI CREDONO...
E' UN DEMONE MIRIAPODE, CAPACE DI SUGGERE ENERGIA DAI CUORI UMANI...

CO-SA?!
PUAH! SONO TUTTI BUGIARDI!!
RISCHIA DI PERDERE LA FIDUCIA IN QUALSIASI COSA!
COSA?! QUESTO SIGNIFICA CHE SAYOKO...

MA CHE DICI?!
SAYOKO POTREBBE RESTARE SCHIACCIATA DAL PESO DEL DEMONE, DOPO ESSERE STATA PRIVATA DI TUTTE LE ENERGIE DEL SUO CUORE...
BE'... IN QUESTO CASO SAREBBE UTILE...

BISOGNA AIUTARLA SUBITO! COSA ASPETTI?!

NON SI PUÒ ESTIRPARE IL DEMONE CON LA FORZA...

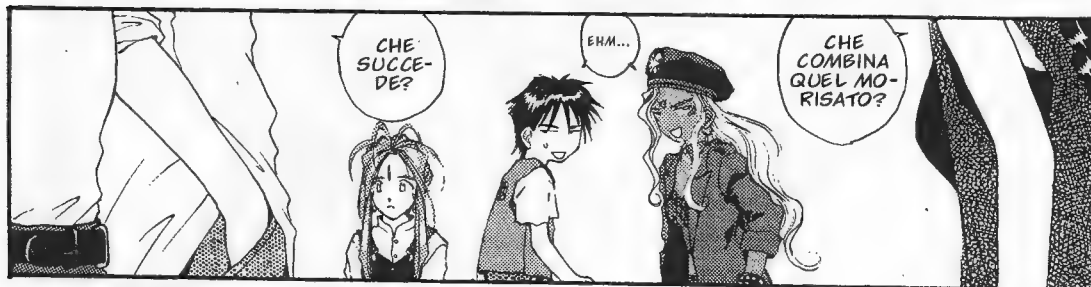
SAYOKO MORIREBBE...

MA SI PUÒ SAPERE PERCHÉ HAI FATTO RICHIESTA DI UNA COSA DEL GENERE?!

TI STO DICENDO CHE È STATO UN INCIDENTE!

IL DEMONE DELLE TENEBRE PUÒ PRENDERE POSSESSO DI UNA PERSONA SOLO SE QUEST'ULTIMA NUTRE DEI DUBBI IN SE STESSA...

BASTERÀ ELIMINARE LA FONTE DI QUEL DUBBIO, E IL DEMONE SI STACCHERÀ DA SOLO...

BISOGNA CHE CREDA NEI POTERI DI UNA DEA?!
COSA?!
CHE COMBINA QUEL MORISATO?
EHM...
CHE SUCCEDE?
HA RAGIONE! SAYOKO NON CI CREDEREBBE MAI!
PSST PSST
NON RIUSCIREMO MAI A FARE UNA COSA DEL GENERE!
GLI UMANI VIVONO PROPRIO GRAZIE ALLA LORO FEDE, CHE LI RENDE CAPACI DI CREDERE IN QUALCOSA...
SE UN CUORE NON E' PIU' CAPACE DI CREDERE, LA VITA SI INARIDISCE...

CREDI IN TE STESSA, SAYOKO! DEVI FARLO...
HUFF... MI SEMBRA DI AVERE LE SPALLE UN PO' APPESANTITE...
OH, CIAO SAYOKO...
POSSO INVITARTI A CENA, QUESTA SERA?
ZAP
T-TU...
...CHE INTENZIONI SEGRETE HAI?

CO...?!
GLI UOMINI DIVENTANO GALANTI CON LE DONNE SEMPRE E SOLO PER SECONDI FINI!
CHE SCHIFO! E' UN'INDECENZA! SPORCACCIONI!

FIUUU

RATTLE
SAYOKO!
EHI!
PUOI SEGUIRCI UN ATTIMO?
AVETE INTENZIONE DI **RAPIRMI** VERO?
CO...?
MA CHE DICI?

AAH! HO CAPITO TUTTO! VOLETE RAPIRMI E VENDERMI COME SCHIAVA ALL'ESTERO! È UNA COSA ORRIBILE! NON ME LO SAREI MAI ASPETTATO DA VOI!

DIAMO DAVVERO QUESTA IMPRESSIONE?

AVANTI, SEGUICI IN QUEL VICOLO!

V-VOLETE VIOLENTARMI! OH, MIO DIO! NO!

MA SEI IMPAZZITA?!

PERCHE` SEI ARROSSITO?

VEDI...
IO SONO UNA DEA...

BE'...

..TI SEI CAMBIATA MOLTO VELOCEMENTE!
BUONANOTTE!

IL DEMONE DELLE TENEBRE E` CRESCIUTO...
ALLORA GUARDA QUESTO...

DUNQUE?
PUMP PUMP

HOLY BELL! QUESTO E` IL MIO ANGELO!

SIGH
SOB

WHISSSSS

WLAP

COSA FACCIAMO? E` CRESCIUTO ANCORA...
PUMP PUMP

BISOGNA FARLE VEDERE QUALCOSA DI PIU` ECLATANTE!
QUESTO NON E` SUFFICIENTE...

CIAO!

↰ IN QUANTO UMANO, ANCHE KEIICHI NON LO VEDE!

SAYO-KO!

TU DEVI CREDER-MI!

EHI, SAYOKO!
QUESTO E` UN MONDO DI SQUALLIDI BUGIARDI!
BE', IN COMPENSO TU SEI FALSO!
COSA?
TI VEDO DI CATTIVO UMORE...
COSA TI SUCCEDE?
...DATO CHE E` UN TIPO PRESUNTUOSO ED EGOISTA!
MA...
IL VERO TOSHIYUKI NON SI PREOCCUPEREBBE MAI PER IL PROSSIMO...
FIUUU
PURTROPPO HA RAGIONE, PERÒ...

SGNOP
COHA?!

AVANTI! TOGLITI LA MASCHERA! DIMMI CHI SEI VERAMENTE!
AHIAAA!

SAYO-KO!
MA CHE DIAVOLO STAI FA-CENDO?!

HUH...
ORA HO CAPITO TUTTO...
TUT-TO?

GIÀ... MI HAI CHIAMATO SA-YOKO... MA DATO CHE ANCHE TU SEI UN BU-GIARDO COME TUTTI...
...SIGNI-FICA CHE IO NON SONO SAYOKO!

E TUTTO QUESTO MONDO E` UN'INVENZIONE!

E` TUTTO FRUTTO DI UNA FANTASIA MALATA!

SAYOKO! NON FARLO!
TAP TAP TAP
SAYOKO!
NUL-LA È VERO! AAAH!
GRAB
E ANCH'IO NON ESI-STO!

AH...

MA TU...
...TU SEI...
...BELL-DANDY!

SAYOKO... PUOI ANCHE NON CREDERE CHE IO SIA UNA DEA...
...MA NON DEVI MAI PERDERE LA FORZA CHE TI PERMETTE DI CREDERE IN TE STESSA...

DOPO-TUTTO, QUEL-LO E' IL TUO LATO POSI-TIVO...
NON E' COSI'?!
BELL-DANDY...

PLIT
PLIT
PLIT
E' VERO...

HOP-
LÀ!

MI HAI DATO UN BEL PO' DA FARE, TU!
DIVEN-TERAI UN INGRE-DIENTE PER PO-ZIONI!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

novità!
Rumiko Takahashi
Il bosco della
Sirena
STORIE DI KAPPA 44 LIRE 6.000
Una nuova trilogia dall'autrice di Lamù e Ranma 1/2 che vi trascinerà nei misteri delle mitiche sirene!
RUMIKO TAKAHASHI
per un maggio davvero speciale
MASAMUNE SHIROW
MASAMUNE SHIROW
DOMINION
CONFLICT ONE
LIRE 6.000
Il celebre autore di Ghost in the shell e Appleseed in una delle sue più recenti fatiche a fumetti! Un volume autoconclusivo per una storia inedita da divorare dalla prima all'ultima pagina!
novità!